International Journal of Research Studies in Education
2026 Volume 15 Number 23, 121-132



Game-based learning bilang estratehiyang pedagohikal sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya: Karanasan at hamon sa mga guro

Buban, Ruceth D. ✉
Guruyan Elementary School, Philippines (ruceth.buban@deped.gov.ph)
Gimpao, Ruby D.
Guruyan Elementary School, Philippines (ruby.gimpao@deped.gov.ph)

ISSN: 2243-7703
Online ISSN: 2243-7711

OPEN ACCESS

Received: 29 October 2026 **Revised**: 11 November 2026 **Accepted**: 13 November 2026
Available Online: 14 November 2026 **DOI**: 10.5861/ijrse.2026.26467

Abstrak

Tinalakay sa pag-aaral na ito ang paggamit ng game-based learning bilang estratehiya sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya. Binigyang-pansin dito ang mga larong ginagamit ng mga guro, ang kanilang mga karanasan sa paggamit nito, ang mga benepisyong naidudulot sa pagkatuto ng mga mag-aaral, at ang mga hamong kinakaharap sa pagpapatupad nito. Gumamit ang pag-aaral ng kwalitatibong disenyo sa pamamagitan ng penomenolohikal na pamamaraan. Sampung (10) guro mula sa Guruyan Elementary School na may aktuwal na karanasan sa pagbuo at paggamit ng game-based learning ang pinili sa pamamagitan ng purposive sampling. Isinagawa ang pangangalap ng datos gamit ang semi-structured interview na nakabatay sa mga gabay na tanong upang higit na maunawaan ang kanilang mga karanasan at pananaw. Sinuri ang mga nakalap na datos sa pamamagitan ng tematikong pagsusuri upang matukoy ang magkakatulad na ideya at mabuo ang mga pangunahing tema. Batay sa mga natuklasan, tatlong digital na plataporma ang ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino: Wordwall, Quizlet, at Quizizz. Nakatutulong ang mga ito upang gawing mas kawili-wili ang mga aralin, mapataas ang interes at pakikilahok ng mga mag-aaral, mahikayat ang pagtutulungan, at mapadali ang pagtataya sa kanilang pagkatuto. Gayunpaman, nakararanas ang mga guro ng ilang hamon, kabilang ang kakulangan sa mga kagamitang teknolohikal at maayos na koneksyon sa internet, pamamahala ng oras at kaayusan ng klase, at limitadong pagsasanay sa wastong paggamit ng mga larong pampagkatuto. Ipinakikita ng pag-aaral na maaaring maging makabuluhang estratehiya ang game-based learning sa pagtuturo ng Filipino sapagkat ginagawa nitong mas masigla, kawili-wili, at interaktibo ang proseso ng pagkatuto. Gayunman, mahalagang maiangkop ang mga larong ginagamit sa mga layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral upang higit na maging mabisa ang pagtuturo at pagkatuto.

Mga Susing Salita: game-based learning, estratehiyang pedagohikal, pagtuturo ng Filipino, karanasan ng mga guro, hamon sa pagtuturo

© The Author(s) / Attribution-NonCommercial-NoDerivs CC BY-NC-ND

Game-based learning bilang estratehiyang pedagohikal sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya: Karanasan at hamon sa mga guro

1. Introduksyon

Sa patuloy na pagbabago ng sistema ng edukasyon, nagiging mahalaga ang paggamit ng iba't ibang estratehiyang pedagogikal upang matugunan ang magkakaibang pangangailangan ng mga mag-aaral. Kasabay ng pag-unlad ng teknolohiya at mga makabagong pamamaraan ng pagtuturo, higit na binibigyang-pansin ang mga estratehiyang nagtataguyod ng aktibong pakikilahok, makabuluhang interaksiyon, at pagkatutong nakasentro sa mag-aaral. Ayon kina Carstens et al. (2021) at Belvez at VanSciver (2024), mahalagang suriin ang mga makabagong pamamaraan at kagamitang panturo batay sa kanilang ambag sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto. Binibigyang-diin din nina Margolin et al. (2019) ang kahalagahan ng mga estratehiyang naghihikayat sa aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral. Isa sa mga estratehiyang maaaring gamitin upang maisakatuparan ito ay ang game-based learning, na naglalayong gawing mas kawili-wili, interaktibo, at makabuluhan ang proseso ng pagkatuto.

Ang game-based learning ay isang estratehiyang gumagamit ng mga laro bilang bahagi ng proseso ng pagtuturo upang makamit ang mga layuning pampagkatuto. Sa pamamagitan nito, naiuugnay ang mga gawain sa laro sa paglinang ng kaalaman, kasanayan, at pakikilahok ng mga mag-aaral. Ayon kina Dewantara et al. (2020), maaaring gamitin ang mga larong pampagkatuto upang suportahan ang pag-unawa sa mga aralin. Sa sistematikong pagsusuri nina Guan et al. (2022), iniulat ang mga positibong resulta ng maraming pag-aaral tungkol sa paggamit ng game-based learning sa edukasyong elementarya, bagama't nakadepende ang mga kinalabasan sa disenyo at implementasyon ng mga gawaing pampagkatuto. Ipinaliwanag naman nina Fredricks et al. (2004) na ang pakikilahok ng mga mag-aaral ay may tatlong dimensiyon: asal, damdamin, at kognisyon. Mahalaga ang mga dimensiyong ito sa pag-unawa kung paano nakikibahagi ang mga mag-aaral sa mga gawaing gumagamit ng laro at kung paano nila nararanasan ang proseso ng pagkatuto.

Hindi sapat ang paggamit lamang ng laro upang matiyak ang makabuluhang pagkatuto. Kinakailangang maiugnay ang mga laro sa mga layunin ng aralin, mapili ang mga gawaing angkop sa edad at kakayahan ng mga mag-aaral, at mapangasiwaan nang maayos ang pagsasagawa ng mga ito. Binigyang-diin nina Ge at Ifenthaler (2018) ang kahalagahan ng maingat na pagdidisenyo ng mga gawaing pampagkatuto, samantalang ipinakita nina Hwang et al. (2014) ang potensiyal ng mga gawaing may kaugnayan sa pagbuo ng laro at pagtataya ng kapwa mag-aaral. Mahalaga rin ang papel ng guro sa paggabay sa mga mag-aaral upang matiyak na ang laro ay hindi lamang nagsisilbing libangan kundi nagiging daan sa pagkamit ng mga layuning pampagkatuto (Sun et al., 2023). Sa sistematikong pagsusuri nina Dan et al. (2025) tungkol sa digital game-based learning sa antas K–12, binigyang-pansin ang pangangailangan sa pagsasanay ng mga guro at pagkakaroon ng angkop na kagamitan. Ipinakikita ng mga pag-aaral na ito na ang paggamit ng game-based learning ay nangangailangan ng maingat na pagpaplano, kahandaan ng guro, at pagsasaalang-alang sa mga pangangailangan ng mga mag-aaral.

Itinatadhana ng Republic Act No. 10533 o Enhanced Basic Education Act of 2013 ang pagpapalakas ng kurikulum sa batayang edukasyon at pagpapaunlad ng mga kakayahang kailangan ng mga mag-aaral. Kaugnay nito, itinatakda ng DepEd Order No. 42, s. 2016 o Policy Guidelines on Daily Lesson Preparation for the K to 12 Basic Education Program ang kahalagahan ng maayos na pagpaplano ng aralin upang matiyak ang pagkamit ng mga inaasahang kinalabasan ng pagkatuto. Binibigyang-diin din ng kautusang ito ang papel ng guro sa paggabay sa mga mag-aaral at paggamit ng angkop na mga estratehiya sa pagtuturo at pagtataya. Bagama't hindi tuwirang nag-uutos ang mga patakarang ito ng paggamit ng game-based learning, nagbibigay ang mga ito ng batayan sa pagpili ng mga estratehiyang angkop sa mga layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral.

Mahalaga ang asignaturang Filipino sa pagpapaunlad ng kakayahan ng mga mag-aaral sa paggamit ng wika,

pag-unawa sa mga tekstong binabasa, pagpapahayag ng ideya, at pagpapahalaga sa panitikan at kulturang Pilipino. Sa elementarya, kinakailangang makabuo ang mga guro ng mga gawaing angkop sa antas ng pag-unlad ng mga mag-aaral at nagbibigay ng pagkakataong magamit nila ang wika sa makabuluhang paraan. Binibigyang-diin sa K to 12 Gabay Pangkurikulum sa Filipino (2016) ang pagpapaunlad ng mga kasanayang pangwika at komunikatibo ng mga mag-aaral. Tinalakay rin ni Zafra (2016) ang mga usaping may kaugnayan sa pagtuturo ng Filipino at pagpapaunlad ng pagkatuto sa wika. Maaaring gamitin ang mga larong pampagkatuto upang suportahan ang pagtuturo ng bokabularyo, pag-unawa sa binasa, wastong paggamit ng gramatika, at pagbuo ng pangungusap. Gayunman, kailangang matiyak na ang mga larong gagamitin ay naaayon sa mga layunin ng aralin at sa mga kasanayang inaasahang malinang sa mga mag-aaral.

May mga naunang pag-aaral na tumalakay sa paggamit ng mga laro at kagamitang pampagkatuto sa pagtuturo ng wika at Filipino. Iniulat ni Lojero (2025) ang paggamit ng mga gawaing may kaugnayan sa laro sa paglinang ng wika at literasi ng mga mag-aaral sa kindergarten. Sinuri naman nina Colendra at Carda (2023) ang paggamit ng mga kagamitang gamipikasyon kaugnay ng komprehensiyon sa pagbasa sa Filipino. Tinalakay rin nina Saud et al. (2022) ang paggamit ng Quizizz at Bamboozle upang mahikayat ang pakikilahok ng mga mag-aaral. Nagbibigay ang mga pag-aaral na ito ng batayan sa pagtalakay sa mga posibleng gamit ng mga larong pampagkatuto sa klase. Sa pag-aaral ni Lasala (2023), natuklasang nakatulong ang mga gawaing nakabatay sa laro sa pagpapabuti ng pag-unawa sa mga konsepto at pagpapataas ng pakikilahok ng mga mag-aaral sa klase. Binigyang-diin din ang kahalagahan ng pag-aangkop ng mga laro sa mga layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral.

Sa pag-aaral ng estratehiyang ito, mahalagang maunawaan ang pagkakaiba at ugnayan ng gamification at game-based learning sa loob ng silid-aralan (Chapman & Rich, 2018; Zainuddin et al., 2020). Ang gamification ay ang paglalapat ng mga elemento ng laro—gaya ng puntos, leaderboard, at gantimpala—sa mga tradisyunal na gawaing pampagkatuto na hindi likas na laro. Samantala, ang game-based learning ay ang tuwirang paggamit ng mismong laro bilang pangunahing daluyan ng pagtuturo at pagkatuto upang makamit ang tiyak na layuning pang-edukasyon (Guan et al., 2022). Sa konteksto ng pagtuturo ng Filipino, madalas na nagkakaugnay ang dalawa kapag ang mga interaktibong plataporma (tulad ng Quizizz at Wordwall) ay naglalaman ng mga mekaniks ng laro upang suportahan ang mismong proseso ng pagkatuto.

May mga hamong maaaring maranasan ang mga guro sa pagpapatupad ng game-based learning, kabilang ang kakulangan sa pagsasanay, limitadong kagamitang panturo, pamamahala sa oras, at pagpapanatili ng kaayusan sa silid-aralan. Tinalakay ni Lacson (2020) ang kahalagahan ng pagsasanay, oryentasyon, at suportang administratibo sa pagpapatupad ng mga makabagong pamamaraan ng pagtuturo. Binigyang-pansin naman nina Gelilio at Janer (2021) ang kaalaman ng mga guro sa mga estratehiyang panturo at ang pagkakaroon ng mga kagamitang magagamit sa klase. Ang mga pag-aaral nina Serliana et al. (2021) at Karim at Abbas (2024) ay maaari ring magsilbing batayan sa pagtalakay sa pamamahala ng klase at pag-uugali ng mga mag-aaral. Binigyang-diin din nina Francisco (2023) at Sevilla (2021) ang kahalagahan ng pagsasanay, paggabay, at suportang institusyonal sa pagpapabuti ng mga gawaing panturo. Ipinakikita ng mga usaping ito na mahalagang maunawaan hindi lamang ang mga pakinabang ng paggamit ng laro kundi pati ang mga aktuwal na suliraning kinakaharap ng mga guro sa pagpapatupad nito.

Bagama't may mga naunang pag-aaral na tumalakay sa paggamit ng mga larong pampagkatuto at gamipikasyon sa pagtuturo ng Filipino, mahalagang higit pang maunawaan ang aktuwal na karanasan ng mga guro sa paggamit ng game-based learning bilang estratehiyang pedagogikal sa elementarya. Partikular na mahalagang matukoy ang mga larong ginagamit ng mga guro, mailarawan ang kanilang mga karanasan sa pagsasagawa nito, at matukoy ang mga hamong kinakaharap nila sa silid-aralan. Ang pag-unawa sa mga aspektong ito ay makatutulong upang mailarawan kung paano isinasagawa ang game-based learning sa pagtuturo ng Filipino at kung anong mga salik ang nakaaapekto sa pagpapatupad nito. Dahil dito, layunin ng pag-aaral na ito na suriin ang paggamit ng game-based learning bilang estratehiyang pedagogikal sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya batay sa karanasan at hamon ng mga guro.

Layunin - Tiniyak sa pag-aaral na ito ang masuri ang paggamit ng game-based learning bilang estratehiyang pedagohikal sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya batay sa karanasan at hamon ng mga guro. Partikular na nilalayon ng pag-aaral na: (1) matukoy ang mga game-based learning na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino, (2) mailarawan ang mga karanasan ng mga guro sa pagsasagawa ng game-based learning sa pagtuturo, at (3) matukoy ang mga hamong kinakaharap ng mga guro sa paggamit nito bilang estratehiyang pedagohikal.

2. Metodolohiya

Ginamit ang kuwalitatibong disenyo ng pananaliksik na may penomenolohikal na pamamaraan upang maunawaan ang mga karanasan at hamon ng mga guro sa paggamit ng game-based learning bilang estratehiyang pedagohikal sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya. Ginamit ang penomenolohikal na pananaliksik na tumutukoy sa mga indibidwal na may malalim at kaugnay na karanasan sa penomenong sinasaliksik (Creswell, 2013). Ang mga kalahok sa pag-aaral ay sampung (10) guro mula sa Guruyan Elementary School na aktuwal na gumawa at gumamit ng game-based learning sa kanilang pagtuturo. Purposive sampling ang ginamit sa pagpili ng mga kalahok sapagkat sila ay may tuwirang karanasan sa paksa.

Ginamit ang semi-structured interview guide bilang pangunahing instrumento sa pangangalap ng datos. Ang mga tanong ay nakatuon sa mga karanasan ng mga guro sa pagbuo at paggamit ng game-based learning, mga benepisyong nakita nila sa pagtuturo ng Filipino, at mga hamong kanilang naranasan. Bago isinagawa ang panayam, humingi muna ng pahintulot ang mananaliksik mula sa pamunuan ng kalahok na paaralan at ipinaliwanag sa mga kalahok ang layunin at proseso ng pag-aaral. Isinagawa ang panayam sa napagkasunduang oras at lugar at, sa pahintulot ng mga kalahok, nirekord ang mga ito upang matiyak ang kawastuhan ng transkripsiyon.

Ginamit ang tematikong pagsusuri sa mga nakalap na datos sa pamamagitan ng pagtukoy, pag-uuri, at pagbibigay-kahulugan sa mga magkakatulad na pahayag at ideya upang makabuo ng mga tema. Isinaalang-alang din ang mga pamantayang etikal sa pananaliksik. Boluntaryo ang paglahok ng mga guro at hiningi ang kanilang informed consent bago ang panayam. Pinanatiling kompidensiyal ang kanilang mga sagot at gumamit ng mga koda sa halip na tunay na pangalan. Ang lahat ng nakalap na datos ay ginamit lamang para sa layunin ng pag-aaral at pinrotektahan alinsunod sa Republic Act No. 10173 o Data Privacy Act of 2012.

3. Natuklasan

Inilahad sa bahaging ito ang mga datos na nakalap sa pag-aaral. Nakatuon ang pagtalakay sa tatlong pangunahing paksa: ang mga larong ginagamit sa pagtuturo ng Filipino, ang mga karanasan sa pagpapatupad nito, at ang mga hamong kinakaharap sa klase.

3.1 Game-based learning na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng Filipino

Batay sa mga panayam sa mga kalahok na guro, natukoy ang tatlong game-based learning na ginagamit sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya: Wordwall, Quizlet, at Quizizz. Ginagamit ang mga ito sa pagsasanay sa bokabularyo at gramatika, pagtalakay sa aralin, pagtataya, at pagpapalawak ng pakikilahok ng mga mag-aaral.

Wordwall Pagsasanay sa Bokabularyo at Gramatika - Lumalabas sa mga sagot ng mga guro na malaki ang tulong ng Wordwall sa pagtuturo ng bokabularyo at gramatika. Dahil sa mga laro rito, mas nagiging buhay ang klase kaya mas nakikibahagi at nakikipagtulungan ang mga estudyante sa mga gawain at talakayan.

> *Ayon sa Kalahok 2, "Madalas kong ginagamit ang Wordwall lalo na kapag nagtuturo ako ng mga kasingkahulugan at kasalungat na salita. Gustong-gusto ng mga bata 'yung Spin the Wheel at Maze Chase kasi parang naglalaro lang talaga sila sa arcade, pero sa totoo lang nasusubok 'yung bilis nilang maunawaan 'yung aralin sa Filipino." Samantala, sinabi ng Kalahok 5, "Sa Wordwall, napakadaling gumawa ng Match Up para sa mga bahagi ng pananalita. Mas mabilis nilang*

natututuhan ang pangngalan at pandiwa kasi nakikita nila agad sa screen at naki-click nila 'yung tamang sagot."

Sa pag-aaral nina Hasram et al. (2021) lumalabas na nakatutulong ang paggamit ng mga larong Wordwall sa pagkatuto ng bokabularyo ng mga mag-aaral sa elementarya. Ayon naman kina Mazelin et al. (2022) na maaaring gamitin ang Wordwall upang mapataas ang pakikilahok ng mga mag-aaral sa klase. Kaugnay rin nito, sinuri nina Colendra at Carada (2023) ang paggamit ng mga gamification tool sa pagtuturo ng Filipino at pag-unawa sa binasa. Sinusuportahan ng mga pag-aaral na ito ang paggamit ng mga larong pang-edukasyon bilang pantulong na estratehiya sa pagtuturo. Maaaring gamitin ang Wordwall upang gawing mas kawili-wili at interaktibo ang pagsasanay sa bokabularyo at gramatika, alinsunod sa mga layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral.

Quizlet: Paggamit ng Flashcards at mga Larong Pangkatan - Lumabas sa mga panayam ang paggamit ng Quizlet, lalo na ang Flashcards at Quizlet Live, sa pag-aaral ng mahihirap na salita, mga tauhan sa kuwento, at mga batayang konsepto sa Filipino. Ayon kay Kalahok 1, "Kapag may mga kwento o pabula kaming binabasa, ginagamit ko 'yung Quizlet Flashcards para sa mga mahihirap na salita at mga tauhan. Pagkatapos, nagpapa-Quizlet Live ako para magtulong-tulong sila sa grupo na mahanap 'yung tamang sagot." Sabi naman ni Kalahok 8, "Nakatutulong sa akin ang Quizlet para sa memorization at mastery ng mga batayang konsepto sa Filipino. Nakikita ko na mas nakatutok sila sa nilalamang bahagi ng aralin.Nawawala ang pagkabagot nila."

Ipinapakita na ang paggamit ng Quizlet ay maaaring makatulong sa pagpapalawak ng talasalitaan, pagpapabuti ng pag-alala sa mga konsepto, at pagpapalalim ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga aralin sa Filipino. Sa tulong ng Flashcards, nagkakaroon sila ng pagkakataong balikan at mas maunawaan ang mahihirap na salita at mga tauhan sa binasang kuwento o pabula. Samantala, ang Quizlet Live ay nagpapalakas ng pagtutulungan, aktibong pakikilahok, at sama-samang paghahanap ng tamang sagot. Ipinapakita nito na ang tamang paggamit ng mga larong digital ay maaaring gawing mas kawili-wili at interaktibo ang pagkatuto. Gayunpaman, mahalagang iangkop ng mga guro ang mga gawaing ito sa layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral. Sa ganitong paraan, hindi lang sila magiging aktibo sa paglalaro. Mas lalo ring mahuhubog ang kanilang kaalaman at kasanayan sa Filipino.

Kaugnay nito, binigyang-diin nina Colendra at Carada (2023) ang paggamit ng mga gamification tool sa pagtuturo ng Filipino at paglinang ng komprehensiyon sa pagbasa. Samantala, ipinaliwanag nina Chapman at Rich (2018) na maaaring makatulong ang mga online game sa paglinang ng kritikal na pag-iisip, paglutas ng suliranin, at interaktibong pagkatuto. Bagama't hindi tuwirang nakatuon ang mga pag-aaral na ito sa Quizlet, nagbibigay ang mga ito ng batayan sa paggamit ng mga gawaing may katangiang panglaro upang suportahan ang pagkatuto at pakikipagtulungan ng mga mag-aaral. Ipinapakita nito na maaaring gamitin ng mga guro ang Quizlet upang pagsamahin ang pag-alala sa mga konsepto at pakikipagtulungan ng mga mag-aaral. Lalo na ito ay mahalaga sa mga araling nangangailangan ng pag-unawa sa mga salita at tekstong binabasa.

Quizizz: Mga Larong Pampagsasanay at Pagtataya - Kabilang din sa mga natukoy na plataporma ang Quizizz. Ginagamit ito ng mga kalahok sa pagsasagawa ng mga pagsusulit at pagtataya pagkatapos ng talakayan. Binanggit ng mga guro tulad ng musika, leaderboard, avatar, at dashboard na nagpapakita ng mga sagot ng mga mag-aaral.

Ayon sa Kalahok 3: "Sa Quizizz ko ginagawa 'yung formative assessment o pagsusulit pagkatapos ng talakayan. May musika, may leaderboard, at may mga avatar kaya sobrang excited sila. Hindi nila nararamdaman na nagtataya na pala ako ng kanilang pagkatuto sa Filipino."

Samantala, sinabi ng Kalahok 7:"Dahil sa Quizizz, nakikita ko agad sa dashboard kung aling item sa Filipino ang marami silang mali. Naka-engage sila habang nakikipagpaligsahan sa mga kaklase nila sa score."

Ang mga guro ay hindi lamang ginagamit ang Quizizz bilang larong pampagkatuto ito rin ay tulong upang masukat din ang pag-unlad ng mga mag-aaral. Nakatutulong din ito upang matukoy kung aling mga aralin o kasanayan ang kailangan pang bigyang-pansin at sanayin. Naipakikita ng mga salaysay ng mga kalahok kung paano nila ito ginagamit at kung ano ang papel nito sa aktuwal na pagtuturo ng asignaturang Filipino.

Ayon sa pag-aaral nina Munuyandi et al. (2021), na nagpapakita ng positibong pagtanggap sa Quizizz bilang kasangkapan sa **formative assessment** sa pagtuturo ng gramatika. Sa pag-aaral naman nina Rahman et al. (2023), natuklasan ang pagtaas ng mga puntos ng mga mag-aaral mula sa panimulang pagsusulit hanggang sa panapos na pagsusulit matapos gamitin ang Quizizz. Nakatulong din ito sa pagpapanatili ng kanilang interes at motibasyon sa pagkatuto. Samantala, ipinakita nina Handoko et al. (2021) na nakakuha ng matataas na iskor ang mga mag-aaral sa mga pagsusulit na isinagawa gamit ang Quizizz. Mas pinili rin nila ang paggamit nito sa pagtataya kaysa sa karaniwang pagsusulit sa papel at Google Forms.

3.2 Karanasan ng mga guro sa pagsasagawa ng game-based learning sa pagtuturo

Batay sa pagsusuri ng mga panayam, nabuo ang tatlong tema: (1) Interes at Pakikilahok, (2) Kolaborasyon at Pagkatuto, at (3) Pagpapadali sa Pagtataya. Inilalarawan ng mga temang ito ang karanasan ng mga guro sa paggamit ng game-based learning sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya.

Interes at Pakikilahok - Nakatutulong ang *game-based learning* upang mapukaw ang interes ng mga mag-aaral at mahikayat silang aktibong makilahok sa mga gawain sa klase. Ayon sa Kalahok 4, “Iba talaga ang sigla ng klase kapag may laro. Kahit 'yung mga karaniwang tahimik at hindi nagtataas ng kamay sa talakayan, nakikita kong nag-aunahan na silang sumagot sa screen.” Ipinakikita ng pahayag na nagiging mas aktibo ang mga mag-aaral sa pamamagitan ng mga gawaing may laro, kabilang na ang mga karaniwang hindi nakikilahok sa talakayan. Samantala, binigyang-diin ng Kalahok 6 na “*Mas madaling kunin ang atensyon ng mga bata kapag may visuals at interactive elements. Hindi na sila madaling mabagot o malito sa mga aralin kasi nae-enjoy nila 'yung proseso ng pagkatuto.”* Ipinahihiwatig nito na ang paggamit ng mga biswal at interaktibong elemento ay nakatutulong upang mapanatili ang interes at atensyon ng mga mag-aaral. Dahil dito, nagiging mas kawili-wili at kasiya-siya ang kanilang karanasan sa pagkatuto.

Samantala, ibinahagi ng Kalahok 2, *“Napakagandang obserbahan na nakatutok talaga ang lahat ng bata sa aralin. Nawawala 'yung pagiging pasibo nila sa klase dahil gustong-gusto nilang sumali at magbahagi ng sagot sa bawat laro.”* Ipinakikita ng pahayag na nagiging mas interesado at aktibo ang mga mag-aaral kapag isinasama ang mga laro sa talakayan at iba pang gawain sa klase. Nagkakaroon din sila ng pagkakataong makilahok at maipahayag ang kanilang mga sagot. Kaugnay nito, iniulat ni Lasala (2023) na nakatutulong ang mga gawaing nakabatay sa laro sa pagpapabuti ng pag-unawa sa mga konsepto at pagpapalawak ng pakikilahok ng mga mag-aaral sa klase. Tinalakay rin nina Guan et al. (2022) ang paggamit ng game-based learning sa edukasyong primarya at ang potensiyal nito sa pagsuporta sa proseso ng pagkatuto. Ang mga kaugnay na pag-aaral na ito ay nagbibigay ng batayan sa pag-unawa sa kahalagahan ng mga larong pang-edukasyon bilang estratehiya sa pagtuturo. Samakatuwid, mahalagang iangkop ng mga guro ang mga laro sa layunin ng aralin at pangangailangan ng mga mag-aaral upang higit na mahikayat ang kanilang interes at pakikilahok sa pagkatuto ng Filipino.

Kolaborasyon at Pagkatuto - Nakatutulong ang paggamit ng *game-based learning* sa pagpapalalim ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga aralin sa Filipino at sa paglinang ng kanilang kakayahang makipagtulungan. Makikita ito sa mga karanasan ng mga gurong kalahok. Ayon sa Kalahok 1, *“Kapag may mga kwento o pabula kaming binabasa, ginagamit ko 'yung Quizlet Flashcards para sa mga mahihirap na salita at mga tauhan. Pagkatapos, nagpapa-Quizlet Live ako para magtulong-tulong sila sa grupo na mahanap 'yung tamang sagot.”* Ipinakikita ng pahayag na nagagamit ang Quizlet hindi lamang sa pagkilala at pag-alala sa mga salita at tauhan sa binasa, kundi maging sa paghikayat sa mga mag-aaral na magtulungan sa pagsagot sa mga gawain.

Samantala, ibinahagi ng Kalahok 8, *“Nakatutulong sa akin ang Quizlet para sa memorization at mastery ng mga batayang konsepto sa Filipino. Nakikita ko na mas nakatutok sila sa kognitibong bahagi ng aralin nang hindi*

nababagot." Dagdag pa rito, sinabi ng Kalahok 9, *"Maganda sa karanasan ko 'yung kapag pangkatan ang laro. Nagtutulungan talaga sila, nagpapaliwanagan kung bakit 'yun ang tamang sagot bago i-submit. Mas napapalalim nito 'yung pag-unawa nila sa kwento at bokabularyo."* Pinagtibay naman ng Kalahok 10 ang kahalagahan ng pagtutulungan sa pamamagitan ng pahayag na, *"Nakikita ko na sa pamamagitan ng pagtutulungan sa laro, mas natututo sila sa isa't isa. Hindi lang kaalaman sa Filipino ang nalilinang kundi pati na rin 'yung pakikipagkapwa at kooperasyon sa grupo."*

Batay sa mga pahayag ng mga kalahok ang mga larong pangkatan ay nagbibigay ng pagkakataon sa mga mag-aaral na magbahagi ng kanilang ideya, magpaliwanag ng mga sagot, at matuto mula sa kanilang mga kamag-aral. Hindi lamang nila mas nauunawaan ang mga aralin sa Filipino, natututuhan din nilang makinig, makipagtulungan, at igalang ang pananaw ng iba. Sa ganitong paraan, nagiging bahagi ng proseso ng pagkatuto ang pagbabahagi ng kaalaman at pagtutulungan. Sa pag-aaral ni Vidergor (2021), natuklasan na nakatutulong ang paggamit ng **digital escape room** sa pagpapalakas ng kolaborasyon at motibasyon ng mga mag-aaral sa elementarya, gayundin sa pagbibigay ng positibong karanasan sa pagkatuto. Samantala, ipinakita nina Cho et al. (2022) na nakatutulong ang paggamit ng **virtual environment** upang mapataas ang motibasyon at mapabuti ang pagkatutong nakabatay sa kolaborasyon. Gayundin, binigyang-diin nina Jääskä at Aaltonen (2022) na nakapagpapataas ng interes ng mga mag-aaral ang **game-based learning** at nakatutulong ito sa kanilang pagkuha ng kaalaman.

Madaling Pagtataya - Sa paggamit ng mga digital na plataporma sa pagtuturo ng Filipino, lumitaw sa mga panayam na nagsisilbi rin ang mga ito bilang kasangkapan sa pagtataya at pagtukoy sa antas ng pag-unawa ng mga mag-aaral. Ibinahagi ng Kalahok 3, *"Sa Quizizz ko ginagawa 'yung formative assessment o pagsusulit pagkatapos ng talakayan. May musika, may leaderboard, at may mga avatar kaya sobrang excited sila. Hindi nila nararamdaman na nagtataya na pala ako ng kanilang pagkatuto sa Filipino."* Ipinahihiwatig ng pahayag na nagiging mas kawili-wili ang pagtataya kapag nilalagyan ito ng mga elementong panglaro na naghihikayat sa mga mag-aaral na makilahok. Samantala, sinabi ng Kalahok 5, *"Sa Wordwall, napakadaling gumawa ng Match Up para sa mga bahagi ng pananalita. Mas mabilis nilang natututuhan ang pangngalan at pandiwa kasi nakikita nila agad sa screen at naki-click nila 'yung tamang sagot."* Ipinakikita nito na ang mga interaktibong gawain ay maaaring makatulong sa pagsasanay at pag-unawa sa mga konseptong panggramatika. Dagdag pa rito, sinabi ng Kalahok 7, *"Dahil sa Quizizz, nakikita ko agad sa dashboard kung aling item sa Filipino ang marami silang mali. Naka-engage sila habang nakikipagpaligsahan sa mga kaklase nila sa score."*

Ipinahihiwatig ng mga pahayag na maaaring gawing mas kawili-wili at interaktibo ng mga digital na laro ang pagtataya at pagsasanay sa Filipino. Nagbibigay din ang resulta ng Quizizz ng impormasyon tungkol sa mga konseptong nahihirapan ang mga mag-aaral, na maaaring gamiting batayan ng guro sa pagbibigay ng karagdagang paliwanag at pagsasanay. Samantala, ang mga gawaing tulad ng Match Up sa Wordwall ay maaaring makatulong sa pagkilala at pag-unawa sa mga bahagi ng pananalita. Dahil dito, maaaring gamitin ng mga guro ang mga platapormang ito upang mapataas ang pakikilahok ng mga mag-aaral at maiangkop ang mga gawaing pampagkatuto sa kanilang pangangailangan.

Natuklasan nina Zainuddin et al. (2020) na may potensiyal ang gamification na mapahusay ang motibasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral sa pagkatuto. Samantala, natuklasan nina Hasram et al. (2021) na nakatutulong ang mga larong Wordwall sa pagkatuto ng bokabularyo sa Ingles ng mga mag-aaral sa Year 5. Iniulat din nina Mazelin et al. (2022) ang paggamit ng Wordwall bilang paraan upang mapataas ang pakikilahok ng mga mag-aaral sa klase. Dagdag pa rito, ipinakita nina Jääskä at Aaltonen (2022) na maaaring mapataas ng game-based learning ang interes ng mga mag-aaral at masuportahan ang pagkuha ng kaalaman. Bagama't magkakaiba ang konteksto ng mga pag-aaral na ito, nagbibigay ang mga ito ng batayan sa paggamit ng mga digital na laro bilang pantulong sa pagtuturo at pagtataya. Sa kabuuan, ipinahihiwatig ng mga resulta na maaaring maging kapaki-pakinabang ang Quizizz at Wordwall sa pagsubaybay sa pagkatuto, lalo na kung ginagamit ang mga resulta upang matukoy ang mga pangangailangan ng mga mag-aaral at mapahusay ang pagtuturo ng Filipino.

3.3 Hamong kinakaharap ng mga guro sa paggamit nito bilang estratehiyang pedagohikal

Bagama't nagdudulot ng mga positibong karanasan sa pagtuturo at pagkatuto ang game-based learning, may mga suliranin ding nararanasan ang mga guro sa pagpapatupad nito sa klase. Kabilang dito ang kakulangan sa teknolohiya at kagamitan, mga hamon sa pamamahala ng klase at oras, at kakulangan sa pagsasanay at suporta. Sinusuri sa bahaging ito kung paano nakaaapekto ang mga hamong ito sa paggamit ng mga game-based learning sa Filipino sa elementarya.

Kakulangan sa Teknolohiya at Kagamitan - Isa sa mga pangunahing hamon sa paggamit ng game-based learning ay ang kakulangan sa mga kagamitang teknolohikal at maaasahang koneksiyon sa internet. Ayon sa Kalahok 1*, "Napakaganda sanang gamitin ng mga digital games araw-araw, kaya lang nagkakaproblema talaga kami sa kawalan ng internet at kulang na gadget ng mga bata sa paaralan."* Samantala, ibinahagi ng Kalahok 4, *"Minsan naihahanda ko na 'yung laro sa bahay, pero pagdating sa eskwelahan biglang mawawalan ng signal o kuryente. Napipilitan akong mag-adjust at bumalik sa tradisyunal na manila paper."* Dagdag pa rito, sinabi ng Kalahok 8*, "Dahil limitado ang kompyuter o tablet sa klase, hindi lahat ng bata ay nakakahawak nang mag-isa. Kailangan pa silang magsalitan o maghati-hati nang maramihan sa isang kompyuter."* Ipinahihiwatig ng mga pahayag na ang kakulangan sa internet, kuryente, at mga kagamitang digital ay nagiging hadlang sa pagsasagawa ng mga nakaplanong laro at maaaring maglimita sa aktibong pakikilahok ng bawat mag-aaral.

Mahalagang matugunan ang kakulangan sa mga kagamitang teknolohikal upang maisagawa nang maayos at tuloy-tuloy ang game-based learning sa pagtuturo ng Filipino. Kailangan ang sapat na mga kagamitan digital, maaasahang koneksiyon sa internet, at matatag na suplay ng kuryente upang mabigyan ang mga mag-aaral ng pantay na pagkakataong makilahok sa mga gawaing pampagkatuto. Mahalaga ring maghanda ang mga guro ng mga larong maaaring gamitin nang walang internet at mga alternatibong kagamitang panturo, tulad ng mga larong gumagamit ng manila paper at iba pang kagamitang madaling makuha. Sa ganitong paraan, maipagpapatuloy ang mga gawaing pampagkatuto kahit magkaroon ng suliraning teknikal.

Natukoy nina Hébert et al. (2021) na ang limitadong pag-access sa teknolohiya ay isa sa mga pangunahing hamon sa pagpapatupad ng digital game-based learning sa mga paaralan. Samantala, binigyang-diin nina Kaimara et al. (2021) ang kakulangan sa mga kagamitang digital, software, at pondong kinakailangan sa pagsasagawa ng estratehiyang ito. Kaugnay nito, iniulat nina Kougioumtzidou et al. (2023) na kabilang sa mga hadlang sa paggamit ng digital games sa primaryang edukasyon ang kakulangan sa imprastraktura at angkop na kagamitang panturo. Ipinakikita ng mga pag-aaral na ito na mahalaga ang pagkakaroon ng sapat na kagamitang teknolohikal upang maisagawa ang mga digital na laro sa loob ng silid-aralan.

Hamon sa Pamamahala ng Klase at Oras - Kabilang sa mga hamong lumitaw sa paggamit ng game-based learning ang pagpapanatili ng kaayusan at disiplina sa klase, gayundin ang paglalaan ng sapat na oras para sa bawat gawaing pampagkatuto. Ayon sa Kalahok 2, "*Kapag naglalaro na sila, sobrang ingay at gulo sa silid-aralan dahil sa excitement. Mahirap pasunurin at palamigin ang ulo ng mga bata kapag nagkakaroon na ng kompetisyon sa iskor."* Ang kasabikan at kompetisyong dulot ng laro ay maaaring humantong sa maingay na kapaligiran at maging hamon sa pagpapanatili ng disiplina. Samantala, ibinahagi ng Kalahok 5, *"Malaking hamon sa akin ang time management. Minsan kinakain ng pagse-setup ng teknolohiya at pagpapatahimik sa kanila 'yung oras na nakalaan dapat para sa mismong talakayan ng aralin."* Ang paghahanda ng mga kagamitang teknolohikal at pagsasaayos ng kilos ng mga mag-aaral ay maaaring makabawas sa oras na inilaan para sa talakayan. Dagdag pa rito, sinabi ng Kalahok 9, "*May mga pagkakataong masyadong naaaliw ang mga bata sa paglalaro kaya nakalilimutan na nila na ang layunin ay matuto at hindi lang basta manalo sa laro."* Ipinakikita ng pahayag na mahalagang matiyak na nananatiling nakatuon sa mga layunin ng aralin ang atensiyon ng mga mag-aaral sa kabila ng kanilang kasabikan sa laro.

Mahalagang magkaroon ng malinaw na panuntunan, takdang oras, at maayos na daloy ng mga gawain sa paggamit ng game-based learning. Kailangang maipaliwanag ng guro ang mga tuntunin bago magsimula at

matiyak na may sapat na oras para sa laro at talakayan. Sa ganitong paraan, napapanatili ang kaayusan sa klase at nagiging bahagi ng pagkatuto ang paglalaro, hindi lamang libangan.

Tinukoy nina Alwina at Iswanti (2026) ang pamamahala ng klase at paglalaan ng oras bilang mahahalagang konsiderasyon sa paggamit ng estratehiyang ito sa elementarya. Binigyang-diin sa kanilang pag-aaral ang pangangailangan sa malinaw na tuntunin, angkop na pagpili ng laro, at maayos na pagpaplano ng mga gawain. Samantala, natuklasan nina Bohan et al. (2022) na maaaring makatulong ang mga larong nakabatay sa positibong pagpapatibay sa pagpapanatili ng angkop na asal at pakikilahok ng mga mag-aaral sa klase. Kaugnay nito, ipinakita ni Schaaf (2012) na maaaring masuportahan ng digital game-based learning ang atensiyon at pakikilahok ng mga mag-aaral sa mga gawaing pampagkatuto. Binibigyang-diin ng mga pag-aaral na ito ang kahalagahan ng maayos na pamamahala at pagpaplano upang mapanatili ang kaayusan at matiyak na nakatuon sa mga layunin ng aralin ang paggamit ng mga laro.

Kakulangan sa Pagsasanay at Suporta - Lumalabas sa mga panayam sa mga guro ang higit na pagsasanay at suporta upang makabuo at makagamit ng mga larong angkop sa mga layunin ng pagtuturo ng Filipino. Ayon sa Kalahok 3, *"Aaminin ko na hindi lahat kaming mga guro ay maalam sa pagbuo ng mga interactive games. Kailangan talaga namin ng tuluy-tuloy na pagsasanay at suporta mula sa pamunuan."* Ipinahihiwatig ng pahayag na mahalaga ang patuloy na pagsasanay upang malinang ang kakayahan ng mga guro sa pagbuo ng mga larong interaktibo. Samantala, sinabi ng Kalahok 6, "*Matagal at matrabaho ang pagdidisenyo ng isang magandang laro na talagang angkop sa layunin ng K to 12 kurikulum*. Kung walang sapat na pagsasanay, nakakapagod din para sa guro." Ipinakikita nito na nangangailangan ng sapat na kaalaman at paghahanda ang pagdidisenyo ng mga larong nakaayon sa mga layunin ng kurikulum.

Dagdag pa rito, ibinahagi ng Kalahok 7, *"Karamihan sa amin ay sa sariling sikap lang natututuhan ang paggamit ng mga software tulad ng Wordwall at Quizizz. Mas maganda sana kung may opisyal na pagsasanay para sa mga guro sa Filipino."* Ipinakikita nito ang pangangailangan ng mga gurong magkaroon ng organisado at angkop na pagsasanay sa paggamit ng mga digital na plataporma. Samantala, binigyang-diin ng Kalahok 10, *"Kailangan ding matutuhan kung paano ipapares ang mga laro sa mga partikular na kasanayang pampagkatuto (MELCs) para hindi maging aksaya sa oras at maging makabuluhan talaga ang pagtuturo."* Ipinahihiwatig ng pahayag na hindi lamang teknikal na paggamit ng mga laro ang mahalaga, kundi pati ang wastong pag-uugnay ng mga ito sa mga kasanayang pampagkatuto. Mahalagang magkaroon ng patuloy na pagsasanay at suporta ang mga guro upang mas mapahusay ang paggamit ng game-based learning. Dapat silang mabigyan ng kaalaman sa pagpili ng angkop na plataporma at pagbuo ng mga larong naaayon sa mga layunin ng aralin sa Filipino. Sa pamamagitan ng mga seminar-workshop, pagbabahaginan ng karanasan, at paggabay ng pamunuan, mas magiging handa ang mga guro na gamitin ito bilang mabisang estratehiya sa pagtuturo sa elementarya.

Sa pag-aaral ni Huang (2024), natukoy na nahihirapan ang mga guro sa pag-unawa at paggamit ng *game-based learning* bilang estratehiya sa pagtuturo. Ipinakita rin ng pag-aaral ang pangangailangan sa angkop na mga kagamitang pampagtuturo at mga programang pagsasanay na tutugon sa pangangailangan ng mga guro. Samantala, sa sistematikong pagsusuri nina Dan et al. (2025), binigyang-diin ang pangangailangan ng mga organisado at nakabalangkas na programa sa pagsasanay upang maihanda ang mga guro sa epektibong paggamit ng *digital game-based learning*. Kaugnay nito, natuklasan nina de Souza at Prates (2024) na nahihirapan ang mga guro sa elementarya sa pagbuo ng mga digital na laro dahil sa kakulangan sa kasanayang digital at pag-unawa sa mga kagamitan sa pagdidisenyo ng laro. Pinatutunayan ng mga pag-aaral na ito ang matinding pangangailangan sa tuloy-tuloy na pagsasanay at gabay upang mapaunlad ang kakayahan ng mga guro sa pagbuo, pagpili, at paggamit ng mga larong angkop sa mga kasanayang pampagkatuto sa Filipino.

4. Kongklusyon at Rekomendasyon

Batay sa mga natuklasan, nakatutulong ang game-based learning sa pagtuturo ng Filipino sa elementarya dahil nagiging mas kawili-wili ang mga aralin at mas nahihikayat ang mga mag-aaral na makilahok sa mga gawain. Sa

paggamit ng mga digital na plataporma tulad ng Wordwall, Quizlet, at Quizizz, nagiging mas masigla ang talakayan, nahihikayat ang pagtutulungan, at nababawasan ang kaba ng mga bata sa pagsagot sa mga pagsusulit. Gayunpaman, hindi laging madali para sa mga guro ang paggamit nito. Kabilang sa mga hamong kanilang kinakaharap ang kakulangan sa mga kagamitang teknolohikal at maayos na koneksyon sa internet, pamamahala ng oras at kaayusan ng klase, at kakulangan sa pagsasanay kung paano angkop na gamitin ang mga laro sa pagtuturo ng mga aralin sa Filipino. Batay sa mga natuklasan ng pag-aaral, inirerekomenda na bigyan ng sapat na suporta ng pamunuan ng paaralan ang mga guro sa pamamagitan ng pagbibigay ng mga kagamitang teknolohikal at pagsasagawa ng mga pagsasanay tungkol sa paggamit ng game-based learning. Iminumungkahi rin na maghanda ang mga guro ng mga alternatibong larong hindi nangangailangan ng internet at magtakda ng malinaw na mga panuntunan upang mapanatili ang kaayusan ng klase habang isinasagawa ang mga gawain.

5. Talasangunian

Alwina, M. I., & Iswanti, E. (2026). Exploring teachers' perceptions of game-based learning in English classrooms: A case study at a private elementary school. Journal of English Language and Educational Studies, 1(1), 1–15. https://journalng.uwks.ac.id/jeles/article/view/1093

Belvez, P. M., & VanSciver, J. H. (2024). The significance of teachers' skills in selecting appropriate and effective teaching methods. Journal of Educational Research and Practice, 15(2), 45–62.

Bohan, C., McDowell, C., & Smyth, S. (2022). Does the immediacy of feedback matter in game-based classroom management? Analysis of the Caught Being Good Game with adolescent students. Journal of Positive Behavior Interventions, 24(3), 208–221. https://doi.org/10.1177/10983007211068534

Carstens, K. J., Mallon, J. M., Bataineh, M., & Al-Bataineh, A. (2021). Effects of technology on student learning. The Turkish Online Journal of Educational Technology, 20(1), 105–113.

Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best? Journal of Education for Business, 93(7), 315–322. https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687

Cho, I.-H., Yeo, J.-H., Hwang, G.-H., et al. (2022). Impact of a virtual environment on the learning effectiveness, motivation, cognitive load, and group self-efficacy of elementary school students in collaborative learning. Educational Technology Research and Development, 70, 2145–2169. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10159-z

Colendra, R. C., & Carada, I. G. (2023). Gamification tools in teaching Filipino subject and reading comprehension. EPRA International Journal of Multidisciplinary Research, 9(8), 73–80. https://eprajournals.com/IJMR/article/11138

Creswell, J. W. (2013). Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches (3rd ed.). Sage Publications.

Dan, N. N., Trung, L. T. B. T., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2025). A systematic review of digital game-based learning studies focusing on K-12 educators. Review of Education, 13(1), Article e70051. https://doi.org/10.1002/rev3.70051

de Souza, J. G. R., & Prates, R. O. (2024). Identifying challenges for elementary school teachers in building digital games through a workshop. Journal on Interactive Systems. https://doi.org/10.5753/jis.2024.3951

Department of Education. (2016). K to 12 Gabay Pangkurikulum sa Filipino.

Department of Education. (2016). Policy guidelines on daily lesson preparation for the K to 12 Basic Education Program (DepEd Order No. 42, s. 2016).

Dewantara, D., Wati, M., Misbah, M., Mahtari, S., & Haryandi, S. (2020). The effectiveness of game-based learning on the logic gate topics. Journal of Physics: Conference Series, 1491(1), Article 012045. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1491/1/012045

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. Review of Educational Research, 74(1), 59–109. https://doi.org/10.3102/00346543074001059

Gelilio, E., & Janer, S. (2021). Pagdalumat sa kalagayang pedagohikal sa akademikong Filipino sa transpormatibong kadawyan. International Journal of Research Studies in Education, 10(16). https://doi.org/10.5861/ijrse.2021.a140

Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2024). Applying game-based learning in primary education: A systematic review of journal publications from 2010 to 2020. Interactive Learning Environments, 32, 534–556.

Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., & Eska, J. (2021). Gamification in learning using Quizizz application as assessment tools. Journal of Physics: Conference Series, 1783(1), Article 012111. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111

Hébert, C., Jenson, J., & Terzopoulos, T. (2021). "Access to technology is the major challenge": Teacher perspectives on barriers to DGBL in K-12 classrooms. E-Learning and Digital Media, 18(3), 307–324. https://doi.org/10.1177/2042753021995315

Huang, L. (2024). The challenges of teachers using digital games for game-based learning in primary, middle and high schools. Lecture Notes in Education Psychology and Public Media, 74, 59–65. https://doi.org/10.54254/2753-7048/2024.BO17704

Hwang, G.-J., Hung, C.-M., & Chen, N.-S. (2014). Improving learning achievements, motivations and problem-solving skills through a peer assessment-based game development approach. Educational Technology Research and Development, 62(2), 129–145. https://doi.org/10.1007/s11423-013-9320-7

Jääskä, E., & Aaltonen, K. (2022). Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education. Project Leadership and Society, 3, Article 100041. https://doi.org/10.1016/j.plas.2022.100041

Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). Potential barriers to the implementation of digital game-based learning in the classroom: Pre-service teachers' views. Technology, Knowledge and Learning, 26(4), 825–844. https://doi.org/10.1007/s10758-021-09512-7

Karim, L. B., & Abbas, A. M. (2024). Challenges in ELT practicum: Views and perceptions of pre-service teachers. Journal of Language Studies, 8(6), 168–182. https://doi.org/10.25130/lang.8.6.10

Kougioumtzidou, E., Botsoglou, K., & Zygouris, N. (2022). Computer science and primary education teachers' perceptions, in using digital games as learning tools: Obstacles and factors that lead to their effective use. European Journal of Social Sciences Studies. https://oapub.org/soc/index.php/EJSSS/article/view/1528

Lacson, J. R. (2020). Mga balakid sa pagtuturo ng Filipino sa teknikal na larang: Isang panimulang pagsusuri. Journal of Language, Literature, and Society, 10(3), 76–90.

Lasala, N. J. (2023). EDUTainment: Effectiveness of game-based activities in teaching ecosystem topics. Recoletos Multidisciplinary Research Journal, 11(2). https://doi.org/10.32871/rmrj2311.02.07

Lojero, M. T. (2025). Effectiveness of game-based learning in the language and literacy of kindergarten pupils in Balasi Elementary School. Asian Journal of Education and Social Studies, 51(5), 897–911. https://doi.org/10.9734/ajess/2025/v51i51969

Margolin, J., Pan, J., & Yang, R. (2019). Technology use in instruction and teacher perceptions of school support for technology use in Iowa high schools (REL 2019-004). Regional Educational Laboratory Midwest.

Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to improve students' engagement in ESL classroom. International Journal of Asian Social Science, 12(8), 273–280. https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558

Mohammad, W. M. R. (2021). The effects of WordWall online games (WOW) on English language vocabulary learning among Year 5 pupils. Theory and Practice in Language Studies, 11(9), 1059–1066. https://doi.org/10.17507/tpls.1109.11

Munuyandi, T., Husain, S., Abdul Jabar, M. A., & Jusoh, Z. (2021). Effectiveness of Quizizz in interactive teaching and learning Malay grammar. Asian Journal of University Education, 17(3), 109–118. https://doi.org/10.24191/ajue.v17i3.14516

Rahman, R. N. F., Noni, N., & Tahir, M. (2023). The use of Quizizz application to increase the students' motivation in learning English. PERFORMANCE: Journal of English Education and Literature, 2(3),

326–340. https://doi.org/10.26858/performance.v2i3.51434

Republic Act No. 10533. (2013). Enhanced Basic Education Act of 2013. Official Gazette of the Republic of the Philippines.

Saud, S., Aeni, N., & Azizah, L. (2022). Leveraging quizzes and Bamboozles to engage EFL students in online classes. International Journal of Language Education, 6(2), 169–182. https://doi.org/10.26858/ijole.v6i2.24301

Schaaf, R. (2012). Does digital game-based learning improve student time-on-task behavior and engagement in comparison to alternative instructional strategies? The Canadian Journal of Action Research, 13(1), 50–64. https://doi.org/10.33524/cjar.v13i1.30

Serliana, A., Utami, P. P., & Kamil, A. B. (2021). Pre-service teachers' challenges in classroom management during teaching practice. IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature, 9(2), 73–80. https://doi.org/10.24256/ideas.v9i2.2075

Sevilla, L. P. (2021). Suporta ng institusyon at propesyunal na pag-unlad ng mga guro sa teknikal na edukasyon. International Journal of Educational Support Systems, 4(1), 49–63.

Sun, L., Kangas, M., Ruokamo, H., & Siklander, S. (2023). A systematic literature review of teacher scaffolding in game-based learning in primary education. Educational Research Review, 40, Article 100546. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100546

Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. Computers & Education, 166, Article 104156. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156

Zafra, G. (2016). Ang pagtuturo ng wika at kulturang Filipino sa disiplinang Filipino: Konteksto ng K–12. Katipunan: Journal ng mga Pag-aaral sa Wika, Panitikan, Sining, at Kulturang Filipino. https://doi.org/10.13185/KAT2016.00102

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, Article 100326. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326