



Republic of the Philippines
Department of Education
REGION IV-A CALABARZON
CITY SCHOOLS DIVISION OF BIÑAN CITY

“ENG-FILIMPIKS: Paggamit ng mga Laro sa Pagtuturo ng Araling Filipino at Ingles Daan sa Pagpapaunlad at Intensibong Kasanayan ng mga Mag-aaral sa Ikapitong Baitang”



MARK ANTHONY M. CRISOSTOMO
TEACHER I- BINAN CITY SCIENCE AND TECHNOLOGY HIGH SCHOOL
TAGAPAGTAGUYOD

KRISTINE JOY A. PRESBITERO
TEACHER I- BINAN CITY SCIENCE AND TECHNOLOGY HIGH SCHOOL
MIYEMBRO

FRANZ ANDREI L. BALTAZAR
TEACHER III- BINAN CITY SCIENCE AND TECHNOLOGY HIGH SCHOOL
MIYEMBRO

ABSTRAK

Ang pananaliksik na ito ay naglayong suriin ang epekto ng paggamit ng mga laro sa pagtuturo ng Araling Filipino at Ingles sa ikapitong baitang. Layon ng pag-aaral na malaman kung paano nakatulong ang paggamit ng mga laro bilang isang makabago at interaktibong paraan ng pagtuturo sa pagpapaunlad at pagkakaroon ng intensibong pagkatuto ang kasanayan ng mga mag-aaral sa asignaturang Filipino at Ingles

Isinagawa ang pananaliksik sa paaralang Binan City Science and Technology High School kung saan ang mga guro ay naglunsad at nagpakilala ng mga laro sa kanilang mga aralin sa Filipino at Ingles. Ginamit ang mga kuwantitatibong pagsusuri upang masukat ang pagbabago sa pag-unawa at kakayahan ng mga mag-aaral sa paggamit ng laro sa asignaturang Filipino at Ingles.

Sa mga resulta ng pag-aaral, natuklasan na ang paggamit ng mga laro ay nagpapabuti sa pagkatuto ng mga mag-aaral sa Filipino at Ingles. Nagkaroon ng mas mataas na antas ng interes

at partisipasyon mula sa mga mag-aaral, na nagdulot ng mas mataas na kalidad ng pagkatuto sa wika at panitikan, maging ang kasanayan sa komprehensibong pag-unawa sa pagbasa. Naging mas mabilis at epektibo ang pag-unlad ng kanilang kasanayan sa apat na makrong kasanayn ng pagkatuto.

Ang mga resulta ng pananaliksik na ito ay nagpapatibay sa ideya na ang paggamit ng mga laro sa pagtuturo ay isang mahusay na paraan para sa pagpapaunlad at pagpapalakas ng wika ng mga mag-aaral. Ito ay nagbubukas ng oportunidad para sa mas malawakang pag-aaral at pagpapabuti ng mga kasanayang pampanitikan at pangwika na maaaring maiugnay sa laro na sadyang magugustuhan ng mga mag-aaral.

Suring Salita: *Game-based learning, pagtataya, lebel ng pag-unawa*

INTRODUKSYON

Sa pagbabago ng sistema ng edukasyon, ang patuloy na pagtuklas ng mga mabisang pamamaraan at estratehiya sa pagtuturo ay higit na kailangang bigyang-pansin. Nararapat na tiyakin na ang kurikulum ay kapaki-pakinabang, naaayon sa abilidad ng mga mag-aaral at ang gabay sa pagtuturo o silabus ay naipapatupad nang maayos ng mga guro at administrador.

Samakatuwid, kinaikalangan pa rin ng ibayong pagsisikap ng mga guro para lalong maging buhay at makabuluhan ang pamamaraan ng pagtuturo. Maisasakatuparan ito sa pamamagitan ng aktibong pagdalo sa mga seminar, panayam at worksyap upang mapalawak pa ang kaalaman sa asignaturang itinatuturo at pagbuo ng iba't ibang kagamitang panturo na makatutulong sa mabilis na pag-unlad ng pagkatuto ng mga mag-aaral.

Nabanggit sa aklat nina Villafuerte at Bernales (2008) ang mga teorya at praktika na pinangunahan ng Kagawaran ng Edukasyon ang pagrereistructura ng kurikulum sa batayang edukasyon dahil sa sumusunod na dahilan:

1. Higit na magiging malikhain o inobatibo sa interdisiplinary ang mga guro sa kanilang mga estratehiya sa pagtuturo.
2. Higit na nahahamon ang mga mag-aaral na makapag-isip nang kritikal upang mahikayat silang masikap na matamo ang kanilang interes o pangarap sa buhay.

3. Interaktib ang pinaka-ideyal na proseso ng pagtuturo at pagkatuto.

4. Magkakaroon ng resiprokal na interaksyon ang mga guro at mga mag-aaral sa iba't ibang disiplina, sa mga gagamiting kagamitang panturo at multimedia resources.

Sa pag-aaral naman ni Dela Peña (2014) ipinahayag ang saloobin ng mga guro sa kahandaan sa pagtuturo sa kanilang mga mag-aaral hinggil sa pagpapatupad ng bagong kurikulum na K-12. Tinukoy niya na maiiwasan ang kahirapan ng mga guro sa proseso ng pagtuturo kung susunod sa mga patakaran ng kurikulum ng Kagawaran ng Edukasyon.

Sa aklat nina Price at Nelson (2019), na may pamagat na *Planning Effective Instruction: Diversity Responsive Methods and Management*, ipinahayag na ang pagkakaroon nang maayos na resulta ng pagkatuto ng mga mag-aaral ay nakasalalay sa mga guro kung saan sila ang may kakayahan at karapatang umalam at pumili ng kung ano ba ang dapat na makuhang kompetensi ng mga mag-aaral. Sa ganitong punto, mahalaga ang paghahanda ng kagamitang panturo tungo sa matagumpay na pagkatuto.

Ayon kay Byrd (2017), inisa-isa niya ang tatlong mahalagang salik na dapat na pagtuunan ng pansin sa pagdidisenyo, pagpili at paggamit ng isang kagamitang panturo. Kabilang dito ang: (a) kaangkupan sa pagitan ng kurikulum at teksto, (b) kaangkupan sa pagitan ng mag-aaral at

teksto at (c) kaangkupan ng guro at ng teksto. Ang anumang bagay na ginagamit bilang pantulong sa pagtuturo at pagkatuto ay maituturing na kagamitang panturo, na ginagamit, inihahanda at kinakailangang gamitin ng isang guro. Bilang isang guro, hindi sapat na mayroon lamang tayong sapat na kaalaman sa paksang ating ituturo, kailangan din na isaalang-alang ang ilang bagay na siyang maaaring mapagkunan ng kaalaman ng mga mag-aaral at isa na rito ay ang mga kagamitang panturo na kung saan nakapaloob ang ilang gawain sa pagkatuto. Kaya naman mahalaga ang gampanin ng mga makabagong at inobatibong paraan ng pagtuturo upang mas mapaunlad ang kasanayan ng mga mag-aaral. Isa na ang paggamit ng mga laro sa kontekstong pang-edukasyon o ang kilalang *game-based learning* para sa layunin ng pag-aaral at paglinang ng kakayanan ng mga mag-aaral. Sapagkat ang pagtuturo ay isang *development art*, na nangangailangan ng mga makabago at malikhaing ideya upang pagyamanin ito pagiging epektibo. Sa paggamit ng mga ito, binibigyan ng pagkakataon ng mga guro ang kanilang mga mag-aaral upang ipahayag ang kanilang sarili at magsaya sa kanilang pamamaraan habang nag-aaral.

Ang kahulugan ng pag-aaral na nakabatay sa laro ay nagbibigay tuon sa tiyak na positibong resulta nito sa pag-aaral (Shaffer, Halverson, Squire, & Gee, 2005). Ito naglalayong maisangkot ang lahat ng mag-aaral sa makabuluhang pagkatuto.

Batay sa pag-aaral nina Bozkurt & Durak (2018) ang mga laro ay isang mahalagang aspeto ng kultura at lipunan ng tao at nagtataguyod pagganyak at pakikipag-ugnayan. Ito ang dahilan kung bakit ang mga pamantayan ng paglalaro ay lalong inilalapat sa pangkalahatang konteksto, tulad ng edukasyon sa paaralan na tutugon sa ninanais na pagganyak, pag-uugali at pagkatuto ng mga mag-aaral. (Zainuddin et al., 2020)

Sa katunayan, matagal nang kinikilala ng mga *psychologist* ang kahalagahan ng mga laro sa pag-unlad at pag-aaral ng nagbibigay-malay. Ayon kay Piaget (1977), ang laro ay

nagiging mas *abstract, symbolic*, at panlipunan habang ang mga bata ay tumatanda sa pamamagitan ng iba't ibang yugto ng pag-unlad ng kaisipan. Isang paraan ang paglalaro na iyon ay nakikita bilang ambag sa ang pag-unlad ng pag-iisip ng mga bata ay sa pamamagitan ng pag-activate ng kanilang *schema* sa mga paraan na nagpapahintulot sa mga bata na malampasan ang kanilang agarang katotohanan.

Dahil sa bagay na ito, ang pakikipag-ugnayan na nabuo sa *game-based learning* ay mas mapalalawak mula sa hanay ng mga indibidwal patungo sa panlipunang aktibidad. Kaya naman ang ilang mga tagapagtaguyod ng edukasyon ay nagtala na ang mga laro ay isang mainam na daluyan ng pagkatuto. (Gee, 2003, 2007; Prensky, 2003, 2005; Squire, 2011).

Ang mga nabanggit na karanasan at pananaw sa pag-aaral na ito ay nag-ugnay sa isang *affective, behavioral, cognitive, at sociocultural* na lebel ng karanasan sa pagkatuto. (Plass, Perlin, et al., 2012). Ang karanasan sa pagkatuto na ito ay kadalasang inilalarawan bilang isang makabuluhang daluyan ng pakikipag-ugnayan at pag-aaral.

Ang mga ito ay pinadali sa pamamagitan ng mga tampok ng disenyo ng kagamitang panturo. Samakatuwid ang mga laro ay isang natatanging *genre* upang ipatupad ang mga gawaing pampagkatuto sa mas kanais-nais at makabuluhang paraan.

METODOLOHIYA

Ginamit sa pag-aaral na ito ang eksperimental na uri ng pananaliksik sapagkat pangunahing layunin ng pag – aaral na ito ay matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba ang paggamit at hindi paggamit ng *game-based learning* sa pagtuturo at pagkatuto ng araling Filipino at Ingles tungo sa pagpapaunlad at intensibong kasanayan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang

Ang mga kalahok sa pag-aaral na ito ay ang mga mag-aaral sa ikapitong baitang ng Binan City Science and Technology High School, taong panuruan 2022-2023 na may kabuoang bilang na isang daan apatnapu't isa (141).

Ang ENG-FILIMPIKS ay paggamit ng mga laro sa pagtuturo ng araling Filipino at Ingles kung saan naglalayon itong maging daan upang intensibong mapaunlad ang kasanayan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang. Dadaan ang mga mag-aaral sa tatlong yugto. Masusing sasailalim sa proseso ang pag-aaral sa pamamagitan ng palitan ng ideya at pagbuo ng isang epektibong daloy nang bubuoing konsepto sa pagtutuunang paksa. Magkakaroon ng pag-iisa-isa ng mga estratehiyang tutugon sa pangangailangan ng mga gagamit nito. Mahahati sa tatlong mahahalagang yugto ang implementasyon nang nasabing pag-aaral. Bilang ang magiging tuon nito ay panitikan at wika, lakip sa prosesong magaganap ang paghahawan ng balakid, panimulang pagtataya na susundan ng mga nilikhang laro bilang lunsaran sa pagkatuto at ang panapos na pagtataya na magbibigay ng isang intensibong progreso at pag-unlad sa mga kasanayang dapat malinang ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang ng Binan City Science and Technology High School. Binibigyan ng konseptuwal na balangkas na inilahad ang kalinawan sa mga dapat tunguhin ng pananaliksik na ito.

Unang Yugto:

- Paghahawan ng balakid
- Panimulang pagtataya

Ikalawang yugto

- Paggamit ng mga laro bilang lunsaran ng pagkatuto.

Ikatlong yugto

- Panapos na pagtataya

Napili ng mananaliksik ang paggamit ng mga interaktibong mga laro o game-based learning na makatutulong sa mga mag-aaral upang mapaunlad ang kasanayan na maunawaan at mapahalagahan ang mga akdang pampanitikan sa pamamagitan ng pagpoproseso sa kanyang panimulang kaalaman patungo sa malalim na pagkaunawa sa kanyang binasa. Nakapaloob sa teknik na ito ang paggamit ng

interaktibong mga gawaing magbibigay ng motibasyon sa mga mag-aaral.

Ang pananaliksik na ito ay kwantitatibo kung saan mean ang ginamit ng mananaliksik upang mailarawan ang iskor ng mga respondente. Ang paired t-test naman ang ginamit upang matukoy at masuri kung may makabuluhang pagkakaiba ang iskor sa ibibigay ng pre-test at post-test upang matukoy kung may makabuluhang pagkakaiba sa performance ng mga mag-aaral sa ilalim ng lunsarang ENG-FILIMPIKS: Paggamit ng mga Laro sa Pagtuturo ng Araling Filipino at Ingles Daan sa Pagpapaunlad at Intensibong Kasanayan ng mga Mag-aaral sa Ikapitong Baitang.

RESULTA

Ipinakikita ng talahanayan 1 ang lebel ng kaunawaan ng mga mag-aaral bago ang implementasyon ng lunsaran. Para sa paunang pagtataya sa asignaturang Ingles

Talahanayan I: Lebel ng kaunawaan ng mga mag-aaral bago ang implementasyon ng lunsaran

Asignatura	Mean	SD	Lebel ng Kaunawaan
Ingles	21.35	1.594	Mababang lebel
Filipino	22.18	3.704	Mababang lebel

ang *weighted mean score* ay 21.35 (55.88%), samantalang sa asignaturang Filipino ang *weighted mean score* ay 22.18 (55.45%) na parehong nasa ilalim ng kategoryang mababang lebel sa pag-unawa.

Talahanayan II: Lebel ng kaunawaan ng mga mag-aaral matapos ang implementasyon ng lunsaran

Asignatura	Mean	SD	Lebel ng Kaunawaan
Ingles	33.00	1.907	Mataas na lebel
Filipino	32.61	3.373	Mataas na lebel

Sa talahanayan 2 naman ay ipinakikita ang lebel ng kaunawaan ng mga mag-aaral matapos ang implementasyon ng lunsaran. Masasalamang ang pagtaas ng antas ng lebel ng pag-unawa ng mga mag-aaral sa asignaturang Ingles mula sa 21.35 (55.88%) na *weighted mean score* sa paunang pagtataya patungo sa 33.00 (82.5%) sa panapos na pagtataya. Gayundin, sa asignaturang

Filipino na may *weighted mean score* na 22.18 (55.45%) sa ilalim ng paunang pagtataya patungo sa 32.61(81.53%) sa panapos na pagtataya. Parehong nasa ilalim ng kategoryang mataas na lebel ng pag-unawa.

Talahanayan III: Buod ng Pauna at Pangwakas na Pagsusuli sa Lebel ng Kaunawaan ng mga mag-aaral sa Ikapitong Baitang

Asignatura		Mean	N	SD	SD Error Mean	Lebel ng Kaunawaan
Ingles	Pre-Test	21.35	141	1.594	0.293	Katamtamang Lebel
	Post-Test	33.00	141	1.907	0.343	Mataas na lebel

Samantala, sa talahanayan 3 ay ipinakikita na may pagkakaiba ang akademikong performans ng mga mag-aaral sa paggamit ng mga laro sa pagtuturo ng araling Filipino na mayroong (M=22.18, SD=3.704) sa paunang pagtataya at mayroong (M=32.61, SD=3.373) sa panapos na pagtataya habang sa asignaturang Ingles naman na mayroong (M=21.35, SD=1.594) sa paunang pagtataya at (M=33.00, SD=1.907) sa panapos na pagtataya. Masasalamain sa buod na ito ang malaking pagbabago sa lebel ng kaunawaan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang. Samakatuwid ang pag-aaral na ito ay nagpapakita na ang lunsarang ginamit ay epektibo sa pagpapaunlad ang kasanayan ng mga mag-aaral sa ikapitong baitang.

PAGTALAKAY

Ang paggamit ng mga laro ay nagdudulot din ng mas mataas na antas ng pag-alala sa mga natutuhan. Ang pagtutok sa mga konkretong sitwasyon at pagsasanay ng wika, gramatika at literature sa pamamagitan ng mga laro ay nagbibigay-daan sa mga mag-aaral na mas maiproseso at maipamalas ang kanilang natutuhan na maaaring mailapat sa pang-araw-araw na pamumuhay.

Sa pangkalahatan, maaaring masabing ang paggamit ng mga laro sa pag-aaral ng literatura at gramatika sa Filipino at Ingles ay

epektibong estratehiya upang mapabuti ang kalidad ng edukasyon at makamit ang mas mataas na antas ng pag-unawa sa mga asignaturang ito. Ito'y isang paraan na nagpapalaganap ng mas interaktibo at makabagong paraan ng pag-aaral, na nagpapalakas at nagpapatibay sa kasanayan sa wika at gramatika ng mga mag-aaral.

Sa kabuoan, napag-alaman sa pananaliksik na ito na ang paggamit ng mga laro sa pagtuturo ng Araling Filipino at Ingles ay may malalim na epekto sa pagpapaunlad at intensibong kasanayan ng mga mag-aaral sa ika-pitong baitang. Ito'y nagbibigay daan sa mas aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa kanilang pag-aaral, nagbibigay ng kasiyahan, at nagpapalawak sa kanilang kaalaman. Ang mga laro ay isang mabisang paraan upang gawaing kahali-halina ang pagkatuto, at mahalagang instrumento rin ito upang mapalawak ang mga estratehiya ng guro upang maging aktibo ang bawat paksa sa nasabing asignatura. Ang mga ganitong paraan ng pagtuturo ay ilan sa magagandang hakbang upang maging inobatibo ang pagkatuto ng mag-aaral. Dapat nating ituring ang paggamit ng mga laro bilang isang mahalagang bahagi ng pagsasaayos ng kurikulum at pagpapabuti ng estratehiya ng mga guro sa pagtuturo. Sa ganitong paraan, maaari nating higit pang mapalaganap ang kaalaman at kasanayan ng ating mga mag-aaral, na siyang susi sa kanilang mas mataas na tagumpay sa hinaharap.

PAGKILALA

Naging posible ang pagkakabuo ng pananaliksik na ito dahil sa tulong ng mga taong lubos ang paniniwala at pagtitiwala sa mga mananaliksik. Kaya naman, kami ay taos-pusong nagbibigay ng pasasalamat unang-una, sa Poong Maykapal sa pagbibigay ng katalinuha, karunungan at kalakasan upang mapagtagumpayan ang pag-aaral na ito.

Nais din naming magpaabot ng taos-pusong pasasalamat sa mga nagbigay ng

kanilang kahasaan at kadalubhasaan upang matagumpay na mabuo ang papel pananaliksik na ito.

Ang kanilang inilaang oras at husay ang siyang isa sa mga naging susi upang ito ay maisulat at mailathala nang matagumpay.

Para kay G. Jerico F. Balmes, punongguro ng Binan City Science and Technology High School, para sa kaniyang walang sawang suporta at pagbibigay ng lakas ng loob upang ipagpatuloy ang pag-aaral na ito para sa ikabubuti naming at ng mag-aaral.

Para kay Gng. Raquel L. Azur, superbisor ng asignaturang Filipino, lubos ang aming pasasalamat dahil sa kaniyang pagbibigay ng mga salitang makapagpapalakas ng aming mga loob upang pagsumukipan naming tapusin ang pag-aaral na ito.

Para kay G. John Rafael C. Labini, sa kaniyang pagbabahagi ng kaniyang husay at kaalaman sa aspeto ng estatistika na siyang nagpadali ng aming pag-aanalisa sa mga datos na aming nakalap.

Sa mga mag-aaral ng paaralang Binan City Science and Technology High School, sa kanilang partisipasyon at kooperasyon habang isinasagawa ang pananaliksik na ito.

Sa Dibisyon ng Binan, sa pagbibigay ng mga ganitong uri ng programa upang mapaunlad ang aming kaalaman at kahusayan sa pagtuturo.

At sa lahat ng mga nanatili at sumuporta sa amin, maraming salamat sa inyong lahat.

SANGGUNIAN

Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). A systematic review of gamification research: In pursuit of homo ludens. *International Journal of Game-*

Based Learning, 8(3), 15–33. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2018070102>

Brancato, R., Abreu, F. D., Rodrigues, H. da C., Rodrigues, M. S. C., Bonini, L. M. de M., & Bissavo, M. A. S. (2020).

Behavioral psychological based on development of serious digital games for individuals with autistic spectrum disorder: Systematic review. *Humanidades & Inovacao*, 7(6), 251–263.

Byrd, J. (2017) 'Challenges to implementing a new technology in teacher education. Phase one: 'meaningful' digital reflections', *TEAN Journal*, 9(2), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1276059.pdf>

Dela Peña, J. (2014) Pagtataya sa Saloobin ng mga Guro sa Pagtuturo ng Filipino sa Pagpapatupad ng Kurikulum K To 12 Article Doi: <https://doi.org/10.36713/Epra12356>

Gee, J. P. (2008). Video games and embodiment. *Games and Culture*, 3, 253–263. <http://dx.doi.org/10.1177/1555412008317309>

Kagan, S. (1990). *The structural approach to cooperative learning*. Educational leadership (47(4). 12-16.

Nunan, D. (2001). Second language teaching and learning. Beijing: Foreign Language Teaching and Research Press.

Piaget, J. (1977). The development of thought: Equilibration of cognitive structures. In Educational researcher. <https://doi.org/10.2307/1175382>. Issue 11.

Plass, J. L., Homer, B. D., Hayward, E. O., Frye, J., Huang, T. T., Biles, M., ... Perlin, K. (2012). The effect of learning mechanics design on learning outcomes in a computer-based geometry game. In *E-learning and games for training, education, health and sports. Lecture Notes in Computer Science* (pp. 65–71). Berlin, Germany: Springer. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-642-33466-5_7

Price, Kay M., & Nelson, Karna L. (2019). Planning effective instruction: Diversity responsive methods and management. Boston, MA: Cengage Learning.

10.1207/S15327671ESPR0804_1.Victoria State Government. (2020, August)

Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in Entertainment*, 1, 21. <http://dx.doi.org/10.1145/950566.950596>

Shaffer, D. W., Halverson, R., Squire, K. R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning (WCER Working Paper No. 2005-4). Madison: University of

Wisconsin–Madison, Wisconsin Center for Education Research (NJ1).

Squire, K. (2011). Video games and learning: Teaching and participatory culture in the digital age. technology, education—Connections (The TEC series). New York, NY: Teachers College Press.

Villafuerte, P. V. & Bernales, R. A. (2008). *Pagtuturo ng/sa Filipino: Mga teorya at praktika*. 9 Guyabano St., Antonio Subdivision, Dalandan, Valenzuela City. Mega-Jesta Prints, Inc.

Morrow, R. Rueda & D. Lapp (Eds.), *Handbook of research on literacy instruction: Issues of diversity, policy, and equity* (pp. 379-395). New York: Guilford.

Tria, JZ (2020). The COVID-19 Pandemic Through the Lens of Education in the Philippines: The New Normal. *International Journal of Pedagogical Development and Lifelong Learning* 1 (1), 2020.

Van Hook, S. (2014). Theories of intelligence and motivation as a basic educational praxis. *Journal of Education*. (ED501698), Abstract retrieved on August 14, 2014, from ERIC Database database.

Yamauchi, L.A. (2003, October). Making School Relevant for At-Risk Students: The Wai'anae High School Hawaiian Studies Program. *Journal of Education for Students Placed at Risk* (JESPAR). Vol. 8(4). Pp. 379–390. doi: