



GAMIFICATION TOOLS IN TEACHING FILIPINO SUBJECT AND READING COMPREHENSION

(GAMIFICATION TOOLS SA PAGTUTURO NG ASIGNATURANG FILIPINO AT KOMPREENSYON SA PAGBASA)

Rhia C. Colendra¹ & Imelda G. Carada, PhD²

Liliw National High School¹
Laguna State Polytechnic University²

ABSTRACT

Modern technology is a tool for teachers and students in teaching and learning. Because of technology, traditional teaching materials are gradually being replaced by modern ones. It is no longer limited to ordinary discussions but utilizes technology and games. This poses a challenge for teachers to address the issues related to the use of technology in meeting the learning needs of students. This study focuses on Gamification Tools in Teaching Filipino Subject and Reading Comprehension. The researcher used a Descriptive-Experimental design. The forty (40) participants in this study are Grade 7 students from Liliw National High School during the school year 2022-2023, who used a questionnaire to gather data. The study found that Wordwall, Raptivity, and Classpoint are highly acceptable as gamification tools for teaching Filipino subject. The study's results also showed that using gamification tools effectively developed Literal, Inferential, and Critical reading comprehension skills among the students. The study revealed significant differences in the pre-test and post-test scores before and after using gamification tools in teaching the Filipino subject. The study suggests that teachers use various gamification tools to aid students' reading comprehension skills. The study found that using gamification tools in teaching Filipino subject enhanced the participants' literal, inferential, and critical reading comprehension skills.

ABSTRAK

Sa kasalukuyan, ang mga makabagong teknolohiya ang nagsisilbing kagamitan ng mga guro at mag-aaral sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto. Dahil sa teknolohiya, ang tradisyonal na kagamitan sa pagtuturo ay unti-unti na ring napapalitan ng mga makabago. Hindi na lang ito sa pamamagitan ng pangkaraniwang talakayan kundi ginagamitan na rin ng teknolohiya at mga laro. Lumikha ito ng pagsubok sa mga guro na tugunan ang isyu sa paggamit ng teknolohiya sa pagtugon sa pangangailangan sa proseso ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Ang pag-aaral na ito ay nakatuon sa *Gamification Tools* sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino at Komprensyon sa Pagbasa. Ang mananaliksik ay gumamit ng disenyong *Descriptive-Experimental*. Ang apatnapung (40) tagasagot sa pag-aaral na ito ay mga mag-aaral mula sa Grade 7 ng Liliw National High School ng taong panuruang 2022-2023 na kung saan ay gumamit ng talatanungan upang makalap ang mga datos. Natuklasan sa pag-aaral na ang Wordwall, Raptivity, at Classpoint bilang *gamification tool* na ginamit sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay lubos na katanggap-tanggap. Lumabas din sa resulta ng pag-aaral na naging epektibo sa mga mag-aaral ang paggamit ng *gamification tools* sa paglinang ng Literal, Inferensiyal, at Kritikal na komprensyon sa pagbasa. Ipinapakita sa resulta ng pag-aaral na may makabuluhang pagkakaiba ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit bago at pagkatapos gamitin ang *gamification tool* sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Iminumungkahi ng pag-aaral para sa mga guro na gamitin ang iba't ibang *gamification tools* upang makatulong sa pagkatuto ng mga mag-aaral sa pagbasa dahil natuklasan sa isinagawang pag-aaral na pagkatapos gamitin ang *gamification tools* sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay napaunlad nito ang komprensyon sa pagbasa na literal, inferensyal at kritikal ng mga tagasagot. Susing Salita: *Gamification tool, Komprensyon at Kakayahan sa pagbasa, Asignaturang Filipino, Wordwall, Raptivity, Classpoint*



INTRODUCTION

Kasabay ng mabilis na pagbabago ng panahon ay ang patuloy na pag-usbong din ng mga makabagong teknolohiya na ginagamit ng tao sa iba't ibang larangan. Isa na rito ay sa larangan ng edukasyon. Ang mga makabagong teknolohiya ang nagsisilbing kagamitan ng mga guro at mag-aaral sa pagtuturo at pagkatuto.

Kaugnay nito, lumikha ito ng pagsubok sa mga guro na tugunan ang isyu sa paggamit ng teknolohiya sa pagtugon sa pangangailangan at paraan ng pagkatuto ng mga mag-aaral. Bukod dito, nararapat din na matukoy at makagamit ang mga guro ng iba't ibang kagamitan na hihimok sa partisipasyon ng mga mag-aaral upang maging aktibo sa klase. Ang mga kagamitang ito sa pagtuturo ay pinalakas ng paggamit ng ICT o *Information and Communication Technology* na siyang patuloy na lumilikha ng bagong mukha ng pagtuturo sa tulong ng integrasyon ng teknolohiya. Isa sa halimbawa nito ay ang konsepto ng paggamit ng *gamification tools*.

Ang *Gamification tools* ay tumutukoy sa *educational gaming tools* kung saan ginagawa nitong mas interaktibo ang klase. Ito ay set ng aktibiti at proseso gamit ang katangian o elemento ng isang laro. Binigyang-kahulugan ang *gamification tools* ni Kapp (2020), bilang tool sa paggamit ng mga estetika, mekaniks at iba pang elemento ng isang laro upang maaliw ang mga tao, maisakatuparan ng pagkatuto, magdulot ng pagkilos at makapagbigay-solusyon sa mga problema. Bagama't hinango ang konsepto sa iba't ibang laro, ginagamit ng *gamification tools* ang konsepto ng pagtuturo at pagkatuto. Ibig sabihin, ito ay proseso ng pagkuha ng mga ideya sa mga laro, maging birtwal man gamit ang iba't ibang *softwares, application, website* at iba pang *online community* o kaya ay pisikal na mundo gaya ng isports at iba pang anyo ng laro.

Ang *gamification tools* ay mauunawaan bilang kagamitan na inangkupan ng elemento ng isang laro upang mahikayat ang mga mag-aaral na sumali, kumilos, lutasin ang problema at itaguyod ang pag-aaral. Ginagamit ng guro ang tool na ito upang madagdagan ang pagganyak at pagganap ng mag-aaral sa silid-aralan. Malaki ang papel na ginagampanan ng guro sa paggamit ng *gamification tools*. Hindi lamang sila nandiyan upang mag disenyo ng mas kasiya-siyang aktibiti, ngunit kailangan nilang pagsamahin ang mga elemento ng laro sa isang mahusay na disenyong didaktiko na kaakit-akit at nakapupukaw na mga aktibiti. Nandiyan din ang guro upang gabayan nila ang karanasan ng mag-aaral tungo sa pag-unlad ng kasanayang inaasahan.

Sang-ayon kay Pisaniello (2017), ang pag-aaral na nakabatay sa mga laro ay ang paggamit ng mga ito bilang isang paraan ng pagtuturo. Karaniwan na ito'y ipinapakita bilang pagkatuto sa pamamagitan ng paglalaro sa isang kontekstong pang-edukasyon na dinesenyong ng mga guro. Samakatuwid, ang mga ito ay mga laro na mayroon na, ang mga mekaniks nito ay naitatag na at iniangkop upang may balanse sa pagitan ng laro, ng paksa at ng kakayahan ng manlalaro na ilapat at panatilihin kung ano ang natutunan sa tunay na mundo.

Kaya, isa sa maaaring paraan upang mahasa ang komprehensyon at mahusay na matutunan ng mga mag-aaral ang mga aralin ay sa pamamagitan ng paggamit ng *gamification tools* sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Sa paggamit nito, magtatatag ang mga guro ng isang layunin kung saan nila nais ipatupad ang tool na ito. Ang pagkakaroon ng isang malinaw na layunin sa paggamit ng *gamification tools* ay ginagawang mas madali ang pagtamo ng pagkatuto at disenyo ng kurso. Isa sa mga dahilan kung bakit tinatangkilik ang paggamit ng mga *gamification tools* na ito ay dahil ginagawa nitong magaan ang mga paksang mahirap unawain.

Ang paggamit ng *gamification tools* ay isang paraan upang hindi tamarin ang mga mag-aaral na magpatuloy sa diskusyon. Ilan sa mga naging palasak na sites at application na ginagamit ng mga guro at mag-aaral sa online na klase ay ang Raptivity, Wordwall at Classpoint. Lubhang Malaki ang naging ambag ng mga "*gamification tools* na ito upang pukawin ang interes ng mga mag-aaral at maging makabuluhan ang kanilang pag-aaral. Sapagkat hindi lamang ito nagbibigay ng tuwa at sigla sa klase, natutulungan din nitong matamo ang inaasahang pagkatuto ng mga mag-aaral. Tandaan lamang na hindi dapat matakpan ng tuwa ang hangarin ng guro na mabigyan ng leksiyon ang bawat isang mag-aaral.

Ang *gamification tools* sa pagtuturo ay alinmang tool o platform na inilalapat ang mekaniks ng laro sa isang hindi panlarong konteksto o nilalaman upang makapagdagdag ng motibasyon, pakikiisa at makapaglabas ng isang magandang resulta. Ilan sa mga halimbawa nito ay Raptivity, Wordwall, Classpoint at marami pang iba. Binigyang kahulugan nina Murwa (2019) ang *gamification* bilang isang makabagong estratehiya sa pagtuturo ng mga aralin na kung saan ay gumagamit ang guro ng desinyo at elemento ng isang laro sa isang situwasyong hindi naman talaga naglalaro. "*Gamification as an innovative strategy in teaching lessons which uses the teacher's design and elements of a game in a situation that is not actually playing*". Ang ibig sabihin ay ang paggamit ng konsepto at teknik ng isang laro sa isang situwasyong pagtuturo. Ipinapasok ang laro upang ganyakin ang mga mag-aaral para lumahok sa talakayan na para bang naglalaro, ngunit nag-aaral ng isang aralin. Sa ganitong paraan ay nalilinig ang komunikatibong paraan ng pagkatuto sa isang aralin lalo na sa wika. Ang layuning maglinig ng isang kasanayan ay nakasalalay sa isang mabisang istratehiya na ginagamit sa pagtuturo sapagkat ito ang maghahatid upang maging matagumpay ang guro.

Ayon pa kay Perida (2018), sa proseso ng *Gamification* ay makikita ang layunin nitong makapagturo ng kasanayang may kawilihan at pagtamo ng pagkatuto na naaayon sa tamang proseso at pinaghandaan tungo sa isang komunikatibong pagkatuto. Isang malaking hamon sa bawat guro ang maging malikhain sa pagtuturo, sapagkat kailangang malawak ang kaalaman kung paano magtuturo at hihikayatin ang mag-aaral upang lumahok sa talakayan at matuto. Kaya



naman mahalaga na magkaroon ng kamalayan at kaalaman ang isang tagapagturo kung paano ituturo ang isang aralin at gagawing mabisa ang bawat pagkatuto. Isa sa maaaring maging kagamitan ay ang mga pamamaraan na magsisilbing daluyan upang maituro ang isang aralin gamit ang iba pang mga kagamitang panturo.

Sinabi ni Landers (2018), na ang “gamification” ay tinukoy bilang ang paggamit ng mga katangian ng laro, gaya ng tinukoy ng “Bedwell taxonomy”, sa labas ng konteksto ng isang laro na may layuning makaapekto sa mga pag-uugali o saloobin na nauugnay sa pag-aaral. Tinuran niya na, “These behaviors or attitudes, influence learning through one or two processes: by strengthening the relationship between the quality organization of teaching contents and results (a process of moderate) and by directly influencing learning (a mediating process).” Kaya ang pag-aaral na hinaluan ng elemento ng laro ay isang mahusay na estratehiya upang maimpluwensyahan ang pag-uugali at motibasyon ng mga mag-aaral na maging mas mahusay pa sa kanilang pag-aaral. Sa makabagong panahon, makabago rin ang paraan ng pagtuturo at pagkatuto ng mga mag-aaral. Nariyan ang iba’t ibang uri ng application sa pagkatuto na mas nakakapukaw sa interes ng mga mag-aaral. Ang mga ito ay dinisenyo upang mas mapalawak ang konsepto ng pagtuturo at mas madaling maunawaan ang aralin (Nonggod, 2021).

OBJECTIVES OF THE STUDY

Sa pag-aaral na ito na may paksang Gamification Tools sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino at Komprehensyon sa Pagbasa ay nasagot ng mananaliksik ang mga sumusunod na katanungan:

1. Ano ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino tulad ng: 1.1 Wordwall 1.2 Raptivity 1.3.Classpoint? 2. Ano ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng asignaturang Filipino batay sa: 2.1 Literal 2.2 Inferensyal 2.3 Kritikal? 3. May makabuluhang pagkakaiba ba ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng asignaturang Filipino?

METHODS

Ang pamamaraang deskriptib- eksperimental ang ginamit sa pag-aaral na ito na kinailangan ang *pre-test* at *post-test* sa pamamaraang kwantitatibo upang malaman ang kabisaan ng *Gamification tools* sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino at komprehensyon sa pagbasa. Ginamit din ang pamamaraang kwantitatibo ng mananaliksik sa pagtukoy ng iskor ng mga mag-aaral sa pagsusulit bago at pagkatapos gamitin ang *gamification tools* sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino at pagtukoy sa antas ng pagtanggap ng mga mag-aaral sa paggamit ng *gamification tools*. Ang naging mga tagasagot sa pag-aaral na ito ay ang mga mag-aaral na nasa Grade 7 ng Liliw National High School Taong Panuruan 2022-2023 na may kabuuang

bilang na apatnapu (40) na mga mag-aaral na nagmula sa pangkat ng Luisiana, Mabitac, Lumban, Nagcarlan at Majayjay. Pinili ang mga tagasagot sa isinagawang pag-aaral gamit ang purposive random sampling. Ito ang ginamit na paraan sa para magkaroon ng pantay na bilang at distribusyon ng tagasagot sa bawat pangkat na tinuturuan ng mananaliksik. Ang mananaliksik ay bumuo ng limang (5) Banghay Aralin para sa limang (5) aralin kung saan makikita sa bahagi ng Paglinang ng Talasalitaan ang paggamit ng gamification tool na Wordwall na ginamit ang iba’t ibang uri ng laro nito sa pagbibigay-kahulugan sa malalalim na salita na mababasa sa aralin. Sa bahagi naman ng Pagtalakay ay ginamit ang Raptivity kung saan ito ay bidyo ng mga aralin sa panitikan na may subtitle upang mabasa at mas maunawaan ito ng mga mag-aaral at ito ay may kalakip na mga tanong na sasagutin sa pamamagitan ng laro. Sa bahagi ng Aplikasyon naman ginamit ang Classpoint upang mailapat ang kanilang natutuhan sa aralin sa pamamagitan ng laro. Ang mga ito ang ginamit sa aralin upang matukoy kung may makabuluhang kaugnayan nga ba ang paggamit ng mga gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino sa komprehensyon sa pagbasa.

Matapos ang balidasyon ng nabuong instruments o kagamitan sa pamamagitan ng mga gurong eksperto bilang balideytor, ang mananaliksik ay gumawa ng liham-kahilingan sa punongguro ng Liliw National High School, tagapangasiwa ng Dibisyon ng Laguna, tagamasid-pampurok ng Distrito ng Liliw, at sa mga mag-aaral na naglalaman ng kanilang pagpayag na isagawa ang pananaliksik sa paaralang nabanggit, at maipamahagi at mapasagutan ang mga talatanungan.

Kasunod nito, nagsagawa ang mananaliksik ng pilot testing kung saan ang dalawampung (20) mag-aaral na hindi kabilang sa isinagawang pag-aaral na nasa ikapitong baitang ng Liliw National High School ay nagsagot sa talatanungan, panimula at panapos na pagsusulit sa pahintulot ng punongguro ng paaralan. Dumaan ang nakuhang datos sa istatistikal na pagsusuri at pag-apruba bago tuluyang isinagawa ang pag-aaral.

Nagpabasa ng aralin ang mananaliksik gamit ang sipi ng kuwento, pagkatapos ay nagpasagot ng panimulang pagsusulit (pre-test) ang mananaliksik sa apatnapung (40) mag-aaral mula sa Grade 7 ng Liliw National High School. Pagkatapos na masagutan ang panimulang pagsusulit, ginamit na ng mananaliksik ang gamification tools na Wordwall, Raptivity at Classpoint sa pagtuturo ng aralin sa asignaturang Filipino sa loob ng limang linggo. Ang Wordwall ay ginamit sa bahagi ng Paglinang ng Talasalitaan. Ang Raptivity naman ay ginamit sa bahagi ng Pagtalakay at ang Classpoint naman ay ginamit sa bahagi ng Aplikasyon ng aralin. Upang makuha naman ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa gamification tools na Wordwall, Raptivity at Classpoint ay isinagawa ito sa pamamagitan ng tseklis na naglalaman ng antas ng pagtanggap sa gamification tools na Wordwall, Raptivity at Classpoint. Sumunod ay binigyan ng panapos na pagsusulit ang mga tagasagot upang makita kung may makabuluhang pagkakaiba ba ang iskor ng mga tagasagot bago



at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino.

Matapos masagutan ng mga tagasagot ang mga pagsusulit at talatanungan, ito ay nilikom ng mananaliksik at isa-isang itinala ang mga iskor at ang nakuhang sagot. Nilapatan ito ng istatistikal na pamamaraan sa tulong ng dalubhasa sa istatistika upang masagot ang tiyak na katanungan mula sa pag-aaral na ito. Sinuri at binigyan ito ng kaukulang kahulugan ng mananaliksik batay sa kinalabasan. Ang resulta ay binigyan ng interpretasyon ng mananaliksik sa tulong ng kaniyang tagapayo. Mula rito ay bumuo ang mananaliksik ng konklusyon at rekomendasyon ng pag-aaral na ihaharap sa lupon ng pasalitang pagsusuri. Ang mga datos na nakalap ay ginamitan ng iba't ibang pamamaraang istatistikal upang mabigyan ng interpretasyon at paliwanag ang kinalabasan ng isinagawang pag-aaral.

Ang mananaliksik ay gumamit ng pamamaraang istatistikal na frequency and percentage upang makuha ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino. Upang makuha ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa gamification tools na Wordwall, Raptivity at Classpoint ay gumamit ang mananaliksik ng weighted mean at standard deviation.

Ginamit din ang T test upang malaman ang makabuluhang pagkakaiba ng iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino.

RESULTS AND DISCUSSION

Talahanayan 1. Antas ng Pagtanggap sa Gamification Tool na Wordwall

Statements	Mean	SD	Interpretasyon
1. Madaling nahinuha ang depinisyon ng mga salita.	3.93	0.35	LKT
2. Kasiya-siya ang gamification tool na Wordwall kaya madaling matukoy ang kasingkahulugan ng mga salita.	3.88	0.33	LKT
3. Nahamon ng gamification tool ang kakayahang unawain ang malalalim na salita sa aralin.	3.95	0.22	LKT
4. Makiling oras lamang ang kinailangan upang matukoy ang kahulugan ng mga salita.	3.88	0.33	LKT
5. Nakabuo ng pansariling estratehiya upang matukoy ang depinisyon ng mga salita.	3.83	0.38	LKT
6. Angkop ang gamification tool na Wordwall upang matugunan ang pangangailangan sa pagtuklas ng mga talasalitaang tinalakay sa aralin.	3.93	0.27	LKT
7. Nasagutan nang mahusay ang aktibiti sa tulong ng aplikasyon.	3.98	0.16	LKT
8. Madaling matukoy ang pangunahing ideya ng mga malalalim na salita.	3.93	0.27	LKT
9. Maraming benepisyo ang dulot ng gamification tool upang maunawaan ang mga talasalitaan sa aralin.	3.90	0.30	LKT
Overall	3.91	0.11	LKT

Legend: 3.50-4.00 - Lubos na Katanggap-tanggap (LKT) 2.50-3.49 - Katanggap-tanggap (KT) 1.50-2.49 - Di-Katanggap-tanggap (DKT) 1.00-1.49 - Lubos na Di-Katanggap-tanggap (LDKT)

Ipinakikita sa Talahanayan 1 ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa gamification tool na Wordwall sa

pagtuturo ng asignaturang Filipino. Sa kabuuan, ang gamification tool na Wordwall ay nakakuha ng kabuuang mean score na 3.91 at SD na 0.1 na nagsasaad na ito ay Lubos na Katanggap-tanggap batay sa sagot ng mga tagasagot. Ito ay nagpapatunay na ang paggamit ng Wordwall sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino ay angkop at kasiya-siya para sa mga tagasagot. Ipinapakita rin dito na ang paggamit ng Wordwall ay lubos na nakatutulong sa mag-aaral upang mas madaling matukoy ang pangunahing ideya ng mga malalalim na salita. Nakakatulong ito sa pagpapadali ng pagkatuto ng mga mag-aaral at sa lubos na pag-unawa sa talasalitaan sa kanilang mga aralin.

Akma ito isinagawang pag-aaral ng EYLF (2018), may mga gamified application na maaaring magamit upang ang pagtuturo ng wika ay maging mas kapana-panabik at nakalilibang at sa kabilang banda ay may matutunan. Ang mga ito ay dinisenyo upang mas mapalawak ang konsepto ng pagtuturo at mas madaling maunawaan ang aralin (Nonggod, 2021). Dagdag pa ni Felonia (2021), maaaring gumamit ang guro ng ibang mga paraan sa pagsasagawa ng pagtataya o pagsusulit gamit ang online application gaya ng Wordwall, Raptivity, Classpoint na kung saan ito ay napapanahon na mga aplikasyon na ginagamit ng mga guro upang maging interaktibo sa pagsasagawa ng mga pagtataya o pagsusulit.

Talahanayan 2. Antas ng Pagtanggap sa Gamification Tool na Raptivity

Statements	Mean	SD	Interpretasyon
1. Nakabuo ng sariling pagpapakahulugan sa binasang akda.	3.88	0.33	LKT
2. Nahasa ang kritikal na pag-iisip upang mairterpreta ang kahulugan ng akdang binasa.	3.98	0.16	LKT
3. Nabigyang pokus sa pamamagitan ng aplikasyon ang mga ideya at impormasyong nakalahad sa tekstong binasa.	3.95	0.22	LKT
4. Madaling naalala at nasagutan ang mga impormasyon at detalyang nakapaloob sa babasahin.	3.95	0.22	LKT
5. Nabigyang konklusyon ang kabuuan ng aralin.	3.88	0.33	LKT
6. Nakilala ang mga sanhi sa binasang akda, gayundin ang resulta ng mga ito.	4.00	0.00	LKT
7. Napahalagahan ang kaangkupan, katyakan at pagkamakatotohanan ng impormasyong nakalahad sa teksto.	3.98	0.16	LKT
Overall	3.94	0.10	LKT

Legend: 3.50-4.00 - Lubos na Katanggap-tanggap (LKT) 2.50-3.49 - Katanggap-tanggap (KT) 1.50-2.49 - Di-Katanggap-tanggap (DKT) 1.00-1.49 - Lubos na Di-Katanggap-tanggap (LDKT)

Ipinakikita Sa Talahanayan 2, makikita ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa gamification tool na Raptivity. Mapapansin na sa pangkalahatan, ang Raptivity na Gamification tool ay nakakuha ng kabuuang mean score na 3.94 at 0.10 na SD at ito ay nagpapahiwatig ng Lubos na Katanggap-tanggap batay sa tugon ng mga mag-aaral. Nangangahuluan na ang Gamification tool na ito ay nakatulong upang tuluyang mahasa ang kritikal na pag-iisip ng mga mag-aaral sa pag-



iinterpreta ng kahulugan ng mga akdang kanilang binasa. Mas binibigyang-pokus din ang mga ideya at impormasyong nakalahad sa mga teksto ng mga babasahin sa pamamagitan ng aplikasyon. Nakatulong din ang Raptivity na mas madaling maalala at masagutan ang mga impormasyon at detalyeng nakapaloob sa mga babasahin pati na rin mabigyan ng konklusyon ang kabuuan ng aralin. Sa tulong ng Raptivity at paggamit ng makabagong teknolohiya sa edukasyon ay natulungan ang mga mag-aaral na mapahalagahan ang kaangkupan, katiyakan, at makatotohanang mga impormasyong nakalahad sa tekstong kanilang binabasa kung kaya madaling matutuhan at maisaisip ang mga tinatalakay ng kanilang guro.

Karamihan sa mga pananaliksik ay sumasang-ayon na ang ICT ay may malaking papel na ginagampanan sa pagtuturo. Tumutugma ito sa isinagawang pag-aaral ni Biswas,(2018), isa ang integrasyon ng ICT sa pagtuturo sa mga mag-aaral sa mga gamiting aplikasyon ng mga guro at mag-aaral sa kasalukuyan ang Raptivity, Wordwall at Classpoint. Ang tatlong gamified tools na ito ay makakatulong upang gawing mas interaktibo at produktibo ang pagkatuto ng mga mag-aaral. Ilan lamang ang gamified tools sa mga application o tool na ginagamit ng mga guro sa pagtuturo ng kanilang asignatura.

Talahanayan 3. Antas ng Pagtanggap sa Gamification Tool na Classpoint

Statements	Mean	SD	Interpretasyon
1.Mas nailang ang pagbibigay ng wastong pag-unawa sa mga katarungan.	3.93	0.27	LKT
2.Nailang ang kritikal at mabilis na pag-iisip sa paglalapat ng mga natutunan sa aralin.	3.93	0.27	LKT
3.Napaunlad ang pag-unawa sa kabuuan ng aralin kaya nasagot ang mga detalye at konteksto ng akdang binasa.	3.93	0.27	LKT
4.Nagkaroon ng higit na kabatiran upang mahusay na mailapat ang mga natutunan sa aralin.	3.95	0.22	LKT
5.Nakapagbibigay ng mahuhusay na paliwanag sa simpleng mga katarungan.	3.98	0.16	LKT
6.Nakapagbuod ng mga pangyayari sa binasang akda.	3.93	0.27	LKT
7.Nakasulat ng repleksyon tungkol sa aralin.	3.90	0.30	LKT
8.Nasusuri ang mga pangyayari at detalye ng akda.	3.93	0.27	LKT
Overall	3.93	0.12	LKT

Legend: 3.50-4.00 - Lubos na Katanggap-tanggap (LKT) 2.50-3.49 - Katanggap-tanggap (KT) 1.50-2.49 - Di-Katanggap-tanggap (DKT) 1.00-1.49 - Lubos na Di-Katanggap-tanggap (LDKT)

Ipinapakita sa Talahanayan 3 ang antas ng pagtanggap ng mga tagasagot sa paggamit ng gamification tool na Classpoint. Mapapansin sa talahanayan na nakakuha ang Gamification tool na Classpoint ng kabuuang mean iskor na 3.93 at 0.12 na SD na nagpapahiwatig na ang Classpoint ay Lubos na Katanggap-tanggap sa mga tagasagot. Ito ay nangangahulugang na sumasang-ayon ang mga nasa ikapitong baitang na mag-aaral ng Liliw National High School na sa pamamagitan ng Gamification tool na Classpoint, mas mapapaunlad nila ang kanilang pag-unawa sa kabuuan ng aralin

kaya madaling nasasagot ang mga detalye at konteksto ng mga akdang binasa. Isa pang karagdagan, lalong naililang ng mga mag-aaral ang wastong pang-unawa, kritikal, at mabilis na pag-iisip sa paglalapat ng mga natutunan sa aralin. Ayon sa resulta, ang pag-uugnay ng Classpoint sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay naging tulay upang magkaroon ng higit na kabatiran ang mga mag-aaral upang mapahusay na paglalapat at paggamit ng mga natutunan sa aralin. Natutulungan nito na tumaas ang interes ng bata sa diskusyon at makibahagi dahil sa nakakaakit, buhay, at sariwa sa mata ng mga mag-aaral.

Umaakma ito sa pag-aaral na isinagawa ng FKA Children's Services (2018), lumalabas na may nakakatuwang feature ang mga Gamification tools na nakagaganyak sa mga mag-aaral na magkaroon ng partisipasyon at makiisa sa mga diskusyon sa klase. Binibigyan nito ng mga pagkakataon ang mga bata para magsalita at magtanong, nagpaunlad at magsanay ng bokabularyo at wika, pagbasa, pagsulat, pagbilang at kasanayan sa pakikisalamuha. Sa pamamagitan ng paggamit ng gamified tools sa pagtuturo, ang mga bata ay natututo kung paano makipagtalastasan at makipag-uugnayan sa kapwa.

Talahanayan 4. Iskor sa Panimula at Panapos na Pagsusulit Batay sa Literal

Score	Pretest		Post test		Interpretasyon
	f	%	f	%	
17-20	-	-	27	67.5	Napakahusay
13-16	9	22.5	12	30	Mahusay
9-12	25	62.5	1	2.5	May Katamtamang Husay
5-8	6	15	-	-	Di-gaanoang Mahusay
0-4	-	-	-	-	Di Mahusay
Total	40	100.0	40	100.0	

Ipinakikita Batay sa Talahanayan 4, makikita sa panimulang pagsusulit na ang dalampu't limang tagasagot na nasa animnapu't dalawang bahagdan ng kabuuang populasyon ang nakakuha ng interpretasyon na May Katamtamang Husay. Ibig sabihin, batay sa literal ay may katamtamang husay lamang ang panimulang kaalaman ng mga tagasagot. Nangangahulugan na ang mga tagasagot ay may kakayahang unawain ang mga impormasyong nabasa na tuwirang nakalahad sa teksto. Samantalang sa panapos na pagsusulit ay kitang-kita ang bahagyang pagtaas ng bilang nito na nakuha ng dalwampu't pitong bilang ng mga tagasagot na may animnapu't pitong bahagdan sa kabuuang populasyon ang nakakuha ng interpretasyon na Napakahusay. Maliwanag na naging epektibo ang mga paggamit ng gamification tool sa pagkatuto ng mga tagasagot sa asignaturang Filipino batay sa Literal kung saan nakapokus ang tagasagot sa mga ideya at impormasyong nabasa ang tagasagot na tuwirang nakalahad sa teksto. Gayundin, nasagot ang mga tanong sa pamamagitan ng payak na pag-alala sa mga impormasyon at detalyeng nakapaloob sa akdang binasa.

Ito ay tumutugma sa pag-aaral ni Amtalao etal, (2017), ang ibang teorya ay nagsabi na ang pagbasa ay isang aktibong



proseso ng pakikipag-ugnayan sa pakikipag-ugnayan at pagsubaybay sa pag-intindi upang magtatag ng kahulugan. Dapat isipin ng mga mambabasa at mabasa ang mga titik upang mabasa ang mga salita, at dapat nilang subukan na maunawaan ang lahat ng mga salita upang maunawaan ang kahulugan ng isang teksto. Gaya sa pananaliksik na ginawa ni (Singghi,2017), kailangang dagdagan ang mga mahalagang kasanayan na ito upang matiyak ang pag-unawa sa pagbasa. Ang pagbasa ay isang importanteng life skill. Ito ay nakatatalas ng pag-iisip, napa-uunlad ang bokabularyo at makatutulong upang maging malikhain ang isang tao (Nixon, 2017).

Talahanayan 5. Iskor sa Panimula at Panapos na Pagsusulit Batay sa Inferensyal

Score	Pretest		Post test		Interpretasyon
	f	%	f	%	
17-20	-	-	14	35	Napakahusay
13-16	4	10	23	57.5	Mahusay
9-12	25	62.5	3	7.5	May Katamtamang Husay
5-8	10	25	-	-	Di-gaanong Mahusay
0-4	1	2.5	-	-	Di Mahusay
Total	40	100.0	40	100.0	

Makikita naman sa Talahanayan 5 ang resulta sa pagsusulit bago at pagkatapos gamitin ang Gamification tools batay sa inferensyal. Sa paunang pagsusulit, may dalawampu't limang mag-aaral na may mahigit animnapu't dalawang bahagdan sa kabuuang populasyon ang nakakuha ng interpretasyong may Katamtamang Husay. Mapapansin din sa talahanayan na walang mag-aaral ang nakakuha ng Napakahusay. Ito ay indikasyon na hindi lubos ang kaalaman ng mga tagasagot sa pagkilala ng nais iparating ng may-akda sa mga tekstong nabasa. Samantalang sa panapos na pagsusulit, mapapansin ang mas mataas bilang ng nakuha ng interpretasyong Mahusay. Dalawampu't tatlong mag-aaral na may mahigit limampu't pitong bahagdan sa kabuuang populasyon ang nakakuha nito. Wala ring nakakuha ng marka na Di-gaanong Mahusay at Di Mahusay sa panapos na pagsusulit. Ibig sabihin, ang mga mag-aaral ay may Katamtamang Husay sa batay sa inferensyal bago ang pagsusulit at naging Mahusay pagkatapos. Nangangahulugan na hindi pa lubos ang kakayahan ng mga mag-aaral na maiuugnay ang mga pangyayari sa tekstong binasa sa mga paunang kaalaman ng mga mag-aaral. Malinaw na ipinakita sa talahanayan na may lubos na epekto ang paggamit ng gamified tools sa mabilis na pagkatuto ng mga mag-aaral sapagkat natutulongan nitong mapaunlad ang komprehensyong inferensyal ng mga mag-aaral sapagkat napataas ang kakayahan ng mga mag-aaral na makilala ang nais iparating ng may-akda sa tekstong nabasa at may kakayahang maiuugnay ang mga pangyayari sa teksto sa mga paunang kaalaman ng mga tagasagot.

Ang pagbasa ay isang komplikadong kasanayang nangangailangan ng maraming oras at kasanayan upang bumuo (Hansen,2019). Bilang karagdagan sa mga praktikal na kasanayan ng paglalagay ng mga titik at pagsasama-sama ng mga ito sa mga salita, ay dapat ding maunawaan kung ano ang nabasang teksto. Kaakibat ng pagbasa ang komprehensyon ng mga mag aaral sa interpretasyon ng kanilang binasa.

Ipinaliwanag ni Baler (2018), na ang pagbasa ay isang kompleks o masalimuot na gawaing nangangailangan ng konsyus at dikonsyus na paggamit ng mga estratehiya o kasanayan gaya ng paglutas ng suliranin upang makabuo ng kahulugang ninanais ipahatid ng manunulat. Sa pamamagitan nito, ang mambabasa ay aktibong nagpapalano, pagdedesisyon at nag-uugnay ng mga kasanayan at estratehiya na makakatulong sa pag-unawa

Talahanayan 6. Iskor sa Panimula at Panapos na Pagsusulit Batay sa Kritikal

Score	Pretest		Post test		Interpretasyon
	f	%	f	%	
25-30	-	-	16	40	Napakahusay
19-24	2	5	23	57.5	Mahusay
13-18	22	55	1	2.5	May Katamtamang Husay
7-12	14	35	-	-	Di-gaanong Mahusay
0-6	2	5	-	-	Di Mahusay
Total	40	100.0	40	100.0	

Makikita sa talahanayan anim ang resulta ng pag-aaral na sa paunang pagsusulit, ang dalawampu't dalawang mag-aaral na nasa limampu't limang bahagdan kabuuang populasyon ay nakakuha ng interpretasyon na may Katamtamang Husay. Ibig sabihin, ayon sa kritikal ay katamtaman lamang ang kaalaman ng mga tagasagot. Ipinapakita sa resulta ng pag-aaral na ang mga mag-aaral ay nangangailangan ng pagsasanay sa pagpapaunlad ng kritikal na kakayahan. Kailangang matulungan sila na maproseso ng pagbasa upang madali nilang maunawaan ang mga nakasulat na simbolo sa mga teksto at bigyan ito ng makabuluhang kahulugan. Samantalang sa panapos na pagsusulit ay kitangkita ang pagtaas ng iskor na nakuha ng dalawampu't tatlong mag-aaral na may limampu't pitong bahagdan sa kabuuang populasyon ang nakakuha ng interpretasyon na Mahusay. Makikita na mas madaling nakilala ng mga tagasagot ang mga nakasulat na simbolo sa tulong mg gamified tools mas nabibigyan nila ito ng makabuluhang kahulugan. Pagkatapos gamitin ang mga tools natulungan ang mga tagasagot na makabuo at maunawaan ang ibig sabihin o ibig ipakahulugan ng mga simbolo sa binasa nilang mga teksto.

May kaugnayan ito sa pag-aaral nina Abagon etal.,(2021) ang “pagbasa” bilang isa sa mga pangunahing kasanayan sa wika na dapat pinagdaluhasaan ng mga mag-aaral. Ayon sa kanila, sa pamamagitan ng pagbasa, mababatid



ang mensahe ng isang teksto. Gayunpaman, nahaharap pa rin ang mga mag-aaral sa maraming mga kahirapan sa pag-unawa ng teksto. Nagagawa ng laro na maging kaenga-enganyo ang kapaligiran upang ang mga bata ay magtanong, lumutas ng problema at sumabak sa kritikal na pag-iisip. Napapalawak ng laro ang pag-iisip ng mga bata at pinapalakas ang pagnanasa ng umalam at matuto.” (EYLF, 2018).

Talahanayan 7. Makabuluhang Pagkakaiba ng Iskor sa Panimula at Panapos na Pagsusulit ng mga tagasagot Bago at Pagkatapos Gamitin ang Gamification tools sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino

Komprehensyon sa Pagbasa	Pretest		Posttest		t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	SD	Mean	SD			
Literal	11.13	2.04	17.25	1.72	17.626	39	.000
Inferensiyal	9.68	2.47	15.25	1.82	15.203	39	.000
Kritikal	13.53	3.88	24.10	2.46	17.591	39	.000

Makikita sa resulta ng Talahanayan 7 na may makabuluhang pagkakaiba ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng Asignaturang Filipino. Mapapansin na nakakuha ng kabuuang mean difference na - 6.12 at p-value na .000 na nagpapahiwatig na mayroong makabuluhang pagkakaiba sa literal na kakayahan sa pagbasa ang mga mag-aaral bago at pagkatapos gamitin ang Gamification tool. Nangangahulugan na matapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ay nalinang ang kakayahan ng mga tagasagot na maunawaan ang mga ideya at impormasyong tuwirang nakalahad sa teksto. Samantalang sa sa kakayahang inferensyal ay mapapansin ang kabuuang mean difference na - 5.57 at p-value na .000. Ito ay nangangahulugan na may makabuluhang pagkakaiba rin ang paggamit ng Gamification tool sa pagpapaunlad ng kakayahang inferensyal na makilala ang nais iparating ng may-akda sa tekstong nabasa at may kakayahang maiugnay ang mga pangyayari sa teksto sa mga paunang kaalaman ng mga mag-aaral. Panghuli, mayroong - 10.57 na kabuuang mean difference at p-value na .000 para sa kritikal na kakayahan ng mga mag-aaral na ibig sabihin ay may kakayahan silang makabuo at maunawaan ang ibig sabihin o ibig ipakahulugan ng mga simbolo sa binasa nilang mga teksto matapos gamitin ang gamification tools.

Ipinapakita sa resulta ng pag-aaral na nagkaroon ng makabuluhang pagkakaiba ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos gamitin ang Gamification tool sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Nakatulong ito na mapaunlad ang komprehensyon sa pagbasa gaya ng literal, inferensyal, at kritikal ng mga tagasagot. Nagkaroon ng malaking bahagi ang paggamit ng Wordwall, Raptivity, at Classpoint sa pagtuturo ng asignaturang Filipino.

May kauganayan ito sa resulta ng pag-aaral na isinagawa ni Baler (2018), ang isang estudyanteng mahilig magbasa ay may mas malaking posibilidad na masagutan at maipasa ang mga pagsusulit na ibinibigay ng guro kumpara sa isang hindi palabasa, sapagkat sa kanyang pagbabasa mas nadadagdagan ang kanyang kaalaman, lumalawak ang kanyang karunungan at mga karanasan. Ayon kay Condez (2017), ang komprehensyon ay "ang proseso ng pagtatayo ng kahulugan sa pamamagitan ng pag-uugnay sa isang bilang ng mga komplikadong proseso na kasama ang pagbabasa ng salita at kaalaman sa mundo. Ito ay tumutukoy sa kakayahan sa pagbibigay-kahulugan sa mga salita, pag-unawa sa kahulugan at ang mga relasyon sa pagitan ng mga ideya na ipinahayag sa isang teksto. Binanggit niya ang pagtuturo ng pagbabasa sa pag-unawa para sa guro bilang pagsunod sa isang tatlong hakbang na pamamaraan: pagbanggit, pagsasanay, at pagtataya.

CONCLUSION

Batay sa kinalabasan ng pag-aaral, nabuo ang mga sumusunod na konklusyon:

1. Natuklasan sa resulta ng pag-aaral na ang gamification tool na Wordwall, Raptivity at Classpoint ginamit sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay angkop at lubos na katanggap-tanggap sa mga tagasagot.
2. Makikita na naging epektibo sa mga tagasagot ang paggamit ng gamification tools sa paglinang ng kanilang komprehensyon sa pagbasang literal, inferensiyal, at kritikal batay sa resulta ng iskor sa panimula at panapos na pagsusulit.
3. Nalaman sa resulta ng pag-aaral na may makabuluhang pagkakaiba ang iskor sa panimula at panapos na pagsusulit ng mga tagasagot bago at pagkatapos nilang gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng asignaturang Filipino.

RECOMMENDATION

1. Hinihimok ang mga guro na gamitin sa pagtuturo ang iba't ibang gamification tools upang makatulong sa pag-unawa at pagkatuto ng mga mag-aaral sa pagbasa dahil natuklasan sa isinagawang pag-aaral na pagkatapos gamitin ang gamification tools sa pagtuturo ng asignaturang Filipino ay napaunlad nito ang komprehensyon sa pagbasa na liyeral, inferensyal at kritikal ng mga tagasagot.
2. Iminumungkahi ang paggamit ng gamification tools na makapupukaw sa interes at kawilihan upang mas mapaunlad kagustuhang magbasa at ang komprehensyon sa pagbasa dahil lumabas sa isinagawang pag-aaral na mas nauunawaan ang aralin at nasasagutan nang mahusay ang aktibiti kapag ginamitan ito ng gamification tools.
3. Sa susunod pang mananaliksik, sana ay mapalawig pa ang pag-aaral na ginawa at gawing batayan ang mga datos na nabuo mula rito. Bigyang-pansin ang mga baryabol na hindi nabanggit tulad ng kasanayan sa pagsulat at pagbasa at iba pang kagamitan sa pagtuturo na sa kanilang palagay ay higit pang makakapag-unlad sa kasanayan at kaalamang dapat malinang sa mga mag-aaral.



REFERENCES

1. Abagon, B. S., & Quintino, H. E. (2021). *Lebel ng Kasanayan sa Pagbasa ng mga Mag-aaral sa Ikawalong Baitang ng Pambansang Mataas na Paaralan ng Subic*. *Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 5(6), 463-472.
2. Abdul, J. & Felicia P. (2015). *Gameplay Engagement and learning in Game-Based Learning: A Systematic Review*.
3. Adiyarta, K. et al. (2018). *Analysis of E-Learning Implementation Readiness Based on Integrated Elr Model*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1007.
4. Aglibot, I. H. (2020). *Makrong Kasanayan*. Rizal: Kagawaran ng Edukasyon.
5. Akyol, H., Cakiroglu, A., & Kuruyer, H. G. (2020). *A Study on the Development of Reading Skills of the Students Having Difficulty in Reading: Enrichment Reading Program*. Aksaray University Central Campus, Aksaray, Turkey.
6. Baler, R. J. (2018). *Reading Comprehension and Reading Strategies*. University of Wisconsin-Stout.
7. Biswas, S. K. (2018). *A Study on Developing an Attitude Scale to Measure the Attitude of Secondary School Teachers towards Teaching-Learning Process*. *Indian Journal of Applied Research*, 3(1), 34-35.
8. Bond, Tinkel, & Wasson (2018). *Reading Habits Among Students and its Effect on Academic Performance: A Study of Students of Koforidua Polytechnic University of Nebraska-Lincoln*.
9. Cabigao, J. R. (2021). *Classpoint sa Pagtuturo sa Bagong Normal*. *International Journal of Multidisciplinary Research Review*. 5, 106-108. Doi:987-1826
10. Cekiso, M. (2019). *Reading comprehension and strategy awareness of Grade 11 English second language learners*. <https://doi.org/10.4102/rw.v3i1.23>
11. Cogo, D. (2017). *Epekto ng Teknolohiya sa Pag-aaral ng mga Mag-aaral*. Calamba State University.
12. Coleman, T., & Money, A. (2019). *Student-Centred Digital Game-Based Learning: A Conceptual Framework and Survey of the State of the Art*. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10734-019-00417-0>
13. Condez, R., et al., (2018). *Pagsubok sa Pagbasa: Mga Pagsasanay para sa Bilis sa Pagbasa, Pag-unawa at Pagpapaunlad ng Wastong Pagpapahalaga. Serye para sa Unang Taon Hanggang sa Ikaapat na Taon ng Mataas na Paaralan*. Sta. Cruz, Manila: Saint Mary's Publishing Corp.
14. D.O. 78, s. 2010. *Guidelines on the implementation of the DepEd computerization program (DCP)*. Nakuha mula sa : <https://www.deped.gov.ph/2010/06/10/do-78-s2010-guidelines-on-the-implementation-of-the-deped-computerization-program-dcp/>
15. De Valle et. al. (n.d) *Bilang bahagi ng pananaliksik sa Filipino II Pagbasa at pagsulat tungo sa pananaliksik*.
16. Delgado, D. G. (2022). *Makrong Kasanayan Sa Wika: Pagsulat At Pagbasa*. Unibersidad ng Pilipinas. Pananaliksik sa Wika at Panitikan. 9(10), 2-5. Doi:87-5662
17. Department of Education (2018). *DepEd Memorandum no. 175 s. 2018*. DepEd Complex, Meralco Avenue, Pasig City 1600. file:///E:/DM_s2018_175.pdf
18. Emralino, H. P. (2021). *Ilustrasyong Glosaryo ng mga Salitang Nakapaloob sa Ilang Piling Panitikang Pandaigdigang Bilang Kagamitang Panturo at Antas ng Pag-Unawa sa Pagbasa*. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 5(7), 271-279. e-ISSN :2378-703X
19. EYLF, (2018). *Nakuha mula sa: https://www.acecqa.gov.au/sites/default/files/2018-02/belonging_being_and_becoming_the_early_years_learning_framework_for_australia.Pdf*
20. Felonia, M. (2021). *Mga Pamamaraan at Kagamitan sa Pagtuturo ng Filipino sa Panahon ng Pandemya*.
21. Figueroa, F. J. F. (2018). *Using Gamification to Enhance Second Language Learning*. Universidad del Este, Puerto Rico.
22. FKA Children's Services (2018). *Nakuha mula sa: https://fka.org.au/cms/uploads/docs/learning_through_play---tagalog.pdf*
23. Flores, M. S. (2020). *Kritikal at inferensyal na kakayahan sa pagbasa ng mga mag-aaral sa larangan ng Filipino ng Visayas State University*. *International Journal of Research Studies in Education*, 9(3), 51-61.
24. Geske, A. & Ozola, A. (2017). *Factors Influencing Reading Literacy at the Primary School Level*. University of Latvia.
25. Gimenez, L. J. (2018). *Interes sa Pagbasa at Epekto ng mga Mag-aaral sa Kakayahang Pag-unawa sa Pagbasa*. *Journal of College of Teaching and Learning*, 41-45.
26. Gonzalvo R. P. (2020). *Komunikasyon at Pananaliksik sa Wika at Kulturang Pilipino*. Intramuros, Manila: Mindshapers Co., Inc.
27. Goodman, K. (2020). *Ano ang pagbasa*. Nakuha mula sa: https://www.academia.edu/31734222/ano_ang_pagbasa
28. Ilaos, J. R. (2021). *Classpoint sa Pagtuturo sa Bagong Normal*. *International Journal of Multidisciplinary Research Review*. 5, 106-108. Doi:987-1826
29. Iranzo, R. (2020). *Bisa ng Filtech Web Apps bilang kagamitang panturo sa asignaturang Filipino ng Lungsod ng Pasig*. *International Journal of Research Studies in Education*, 10(1), 87-96.
30. Jabbar, A. et al. (2018). *The Reading Writing Connection: Eunice Kennedy Shriver*. National Institute of Child Health & Human Development.
31. Jamet, E. (2020). *Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness*. *Experimental Psychology Laboratory, CRPCC, University of Rennes-II Haute Bretagne, 1 Place du Recteur Henri-Le-Moal, 35043 Rennes Cedex, France*.
32. Jha, P. K., & Naaz, I. (2021). *ICT for pre-service and in-service teachers: Implications and challenges*. Universal Academic Books Publishers.
33. Josue, A. M. (2020). *Tungo sa Mahusay na Pagbasa*. Rizal: Kagawaran ng Edukasyon.
34. Kalmpourtiz, G. (2020). *Educational Game Design Fundamentals*. CRC Press.
35. Kapp, K. M. (2020). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco, CA: Pfeiffer.
36. Karanja, W. (2017). *Effects of Reading Difficulties on Academic Performance Among Form Three Students in Public Secondary Schools, Kiambu County, Kenya*.
37. Lacson G. (2020). *Kabisnaan Ng Mga Estratehiya Sa Pagpapaunlad Ng Masusing Pag-iisip At Ang Kaugnayan Nito Sa Akademikong Performans Batay sa Panukat Na Gawain Ng Mga Mag-aaral Ng Grade 10*.
38. Landers, R. (2018). *Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning*. Nakuha mula sa: <https://doi.org/10.1177/1046878114>
39. Lari, H. (2019). *The impact of using PowerPoint presentations on students' learning and motivation in secondary schools*.: doi:10.1016



40. Liwanag, M. (2021). *Panimulang Pagsusuri sa Gamit ng Tabletop Game na Isabuhay Bilang Estratehiya sa Pagtuturo ng Wika*. *Up Los Baños Journal*, 9(1), 91-102.
41. Lopez, R. (2021). *Pagtuturo ng Asignaturang Filipino Ngayong Online Class*. *Malay Journal*, 9(10), 9-8. Doi:524-58389
42. Madre, R. J. D., & Marbella, F. D. (2021). *Mga Hamon sa Distance Learning sa Pagtuturo-Pagkatuto Ng Filipino*. *International Journal of Research Studies in Education*, 10(8), 93-102. <https://doi.org/10.5861/ijrse.2021.682>
43. *Malaysian Online Journal of Educational Technology* (2017). *Nakuha mula sa: <https://www.mojet.net/files/Uploads/Issues/092Say%C4%B1.pdf>*
44. Mancina, M. (2017). *E-Games Bilang Pantulong Kagamitan sa Paglinang ng Talasalitaan sa Obra Maestrang Florante at Laura*. Southern Luzon State University.
45. Mandado, J. O., & Varona, Fe. A. (2022). *Elektronikong Kagamitang Linangan sa Integratibo Tungo Sa Kasanayan (E-KLIK) sa Malikhaing Pagsulat sa Filipino*. *International Journal of Research Studies in Education*, 11(6), 89-97. <file:///C:/Users/PC/Downloads/ID186VARONA.pdf>
46. Meyer, R. (2017). *Cognitive Theories, Learning Theories and Models*. <http://www.learning-theories.com>
47. Molina, G. A. (2019). *Ang Kahulugan, Kahalagahan, Mga Teorya, Layunin, Hakbang, Salik at Iba't Ibang Paraan ng Pagbasa*. *Malay Journal*, 16(9). Doi:653-621678
48. Monter, J. (2019). *Non-tekswal na pagsasanay sa paglinang ng 21st century skills*. *Southern Leyte State University-College of Teacher Education*,
49. Orobia, J. A. (2022). *Pag-unlad ng Interes sa Filipino Gamit ang Modified Video-assisted Discussion (MVAD) sa Birtuwal na Espasyo sa Bagong Normal*. *Asia Pacific Journal of Social and Behavioral Sciences*, 20.
50. Pablito, P. B. (2017). *Metodolohiya sa Pagkatuto ng/sa Filipino*. *Mga Teorya, Simulain at Estratehiya*. Mutya Publishing.
51. Pabuaya, A. (2017). *Pagsusuri sa pagkamalikhain at pagkakritikal sa kakayahang pasalita ng mga mag-aaral*.
52. Perez, H. (2021). *Pagpapaunlad sa Kakayahan sa Maunawang Pagbasa ng mga Magaaral sa Grade 8 sa Pamamagitan ng Estratehiyang Sama-Samang Pagkatuto*. *Hasaan Dyornal*, 10(9), 12-15. Doi:133-167523
53. Perida, F. A. (2018). *Paggamit ng Gamification Bilang Makabagong Paraan sa Mabisang Pagtuturo ng Wikang Filipino*. Don Honorio Ventura Technological State University.
54. Pia, M. (2018). *Antas na pag-unawa ng mga ideya ng mga mag-aaral gamit ang dulog mass media*.
55. Ranco, (2019). *Antas ng pasalitang pagbasa sa wikang Filipino ng mga piling mag-aaral sa ikalawang baiting*. *Pananaliksik sa Edukasyong Filipino*, 7(98), 56-58. Doi:65-17623
56. Reyno, D. (2018). *Ang Integrasyon ng Teknolohiya sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino*. *Pananaliksik sa Wika at Panitikan*, 10(5), 1-5. doi:625-2376
57. Robert, A. (2014). *Gamification Tools for Teaching as a Method of Learning and Cognitive Activity at School*. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*. ISSN:1305-8223.
58. Rusaban, J., et al. (2017). *Kritikal at Inferensyal na Kakayahan sa Pagbasa ng mga Mag-Aaral ng BSIT at BSBA*. Southern Luzon State University. College of Teacher Education.
59. Santiago, (2022). *Ang Pagtuturo ng Makrong Kasanayan sa panahon ng pandemya*. *Malay Dyornal*, 1(98), 34-36. Doi:76532.1927
60. Serrano, D. (2022). *E-Games: Salitalino sa Pagpapalawak ng Bokabularyo sa Filipino*. *International Journal of Research Publications*. 527.
61. Seuss. (2018). *Ang Pagtuturo at Pagtataya sa Pakikinig*. <https://www.scribd.com/presentation/423207198/4-Pagtuturo-at-Pagtataya-Sa-Pakikinig>
62. Villacruz, A. (2019). *Ang Mapanuri o Kritikal na Pag-Unawa sa mga Modelong Akda*. *Nakuha mula sa: <https://prezi.com/7vumy0uniho9/ang-mapanuri-o-kritikal-na-pag-unawa-sa-mga-modelong-akda/>*
63. Vlachopoulos, et. al., (2017). *The Effect of Games and Simulations on Higher Education: A Systematic Literature Review*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. 14(22), 1-13.
64. Wartinbee, E. (2019). *The value of technology in the EFL and ESL classrooms: Using the smartpen to enhance the productivity and effectiveness*. *Technology in EFL and EFL Classroom*. Pearbody College, Vanderbilt University.
65. Yamson, E., (2017). *Metakognitibong Estratehiya sa Paglinang ng Kakayahan sa Pagsulat*.

AUTHOR'S PROFILE



Rhia C. Colendra is a Teacher III at Liliw National High School- Division of Laguna. She teaches Filipino 7 subject. She finished her Master's Degree at Laguna State Polytechnic University- San Pablo City Campus.