ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

PAGGALUGAD SA MGA KARANASAN NG MGA GURO NA NASA GINTONG PANAHONG NG PAGTUTURO NG ASIGNATURANG FILIPINO GAMIT ANG MAKABAGONG LARONG PANG-EDUKASYON

Felix, Jr, L. Umantod, LPT [1], Vicente A. Pines, PhD [2]
Master of Arts in Filipino, St. Mary's College of Tagum, Inc.
[1]Graduate School Department, Tagum City, Philippines
[2]Education Program Supervisor in Filipino, Division of Davao del Norte
Article DOI: https://doi.org/10.36713/epra25630
DOI No: 10.36713/epra25630

ABSTRACT
Layunin ng penomenolohiyang pananaliksik na ito ay masuri, matukoy, at maunawaan ang karanasan ng labing-apat (14) na guro na nasa gintong panahon ng pagtuturo sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon bilang makabagong pamamaraan sa pagtuturo ng asignaturang Filipino sa mga pampribadong paaralan ng Bayan ng Laak, Laak Davao De Oro. Dagdag pa, ang ginawang pananaliksik ay makapagbibigay-gabay tugon at solusyon sa mga hamong nararanasan ng mga gurong nasa gintong panahon ng pagtuturo sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon sa pagtuturo ng asignaturang Filipino. Ang labing-apat (14) na naging partisipante sa penomenolohikal na pag-aaral na ito ay pinili gamit ang purposive sampling. Ang mga tugon na nakalap gamit ang pinalalim na panayam at pangkatang talakayan ay sinuri gamit ang tematikong pag-aanalisa. Ang mga nasuring pahayag tungkol sa karanasan ng mga guro na nasa gintong panahon ng pagtuturo sa paggamit ng mga makabagong larong pag-edukasyon sa aignaturang Filipino ay kakulangan ng kaalaman at kasanayan sa paggamit ng makabagong teknolohiya, kakulangan sapat na kagamitan, hamon sa integrasyon ng laro sa asignatura, at kawalan nang sapat na panahon sa paghahanda. Tungkol naman sa tanong kung anong mga tugon ng mga guro na nasa gintong panahon ng pagtuturo sa paggamit ng mga makabagong larong pang-edukasyon ang mga nabuong tema ay pakikiangkop upang matuto, pagsasagawa ng kolaboratibong pagkatuto, at pagpapalawig ng kaalaman. Ang mga pangunahing tema na pagiging bukas sa pag-unlad, pagkaroon ng kumpiyansya sa sarili, pagtugon sa pangangailangan at paglalaan ng panahon sa pagsasakatuparan ang lumitaw tungkol sa mithiin ng mga guo na nasa gintong panahon ng pagtuturo sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon.
MGA SUSING SALITA*: Guro Na Nasa Gintong Panahon, Makabagong Larong Pang-Edukasyon, Asignaturang Filipino, Penomenolohiya, Tematikong Paggalugad, Pampribadong Paaralan, Bayan Ng Laak, Davao De Oro*

INTRODUKSYON
Ang mabilis na pag-unlad at pagbabago ng ating panahon ay nagtulak sa mga guro na nakisabay sa pandaigdigang pangangailangang pang-edukasyon. Ang pagsama ng mga kasanayan sa ika-21 siglo na kinabibilangan ng paggamit ng teknolohiya at iba't ibang estratehiya sa pagtuturo ay naging isang importanteng kasangkapan sa pagtuturo na nagresulta ng kahirapan sa ating mga guro na nasa gintong panahon ng pagtuturo na may ilang taon na lamang bago nagretiro. Ang pag-angkop sa hinihingi ay naging isang hamon sa ating mga guro.

Sa bansang Amerika, isa sa kinakaharap ng mga guro na nasa gintong gulang ay ang paggamit ng *online games* bilang makabagong dulog sa pagtuturo, na nagpakita ng kanilang kakulangan ng *digital* na kaalaman at kasanayan. Maraming guro na mas sanay sa tradisyunal na pagtuturo at madalas na nahirapan na gumamit ng makabagong pamamaraan na dala ng teknolohiya (Howard et al., 2022). Nakitaan din ito ng problema sa India, na mga guro na nasa gintong gulang sa kanayunan ay kulang sa kasanayan sa teknolohiya ay nahihirapang isama sa kanilang talakayan, mas sanay sa paguturo sa pamamagitan ng lektyur at mga tradisyunal na pamamaraan at nahirapang umangkop sa paggamit ng makabagong pamamaraan gamit ang teknolohiya. Bukod dito, ang kakulangan ng pagsasanay at kagamitan ang nagpapalala sa problema sa paggamit ng makabagong pamamaraan (Rai & Hossain, 2021). Sa Indonesia, ayon kina Sari at Wahyuni (2021), ang mga tradisyunal na guro ay naharap sa problema sa kakulangan ng suporta at kasanayan upang epektibong naipatupad ang mga makabagong pamamaraan.

Sa Pilipinas, isiniwalat nina Alcantara et al. (2022), na ang mga guro na nasa gintong gulang ay naharap sa problema sa *digital literacy* na naging dahilan ng hindi komportable sa pagtuturo gamit ang teknolohiya. Ang kakulangan ng kasanayan sa para epektibong maisakatuparan ang makabagong pamamaraan.

Sa bayan ng Laak, partikular sa mga pampublikong paaralan, sinabi ng isang guro na nagturo ng Filipino isa sa mga problema na kinaharap niya ay ang paglalapat ng teknolohiya sa pagtuturo sa klase. Sa mga nakalipas na panuruan isa ang paggamit ng teknolohiya sa *indikeytor* para sa *classroom observation teaching* na dapat naipamalas ng isang guro sa kanyang klase. Ang kakulangan ng kakayahan ng mga guro na nasa gintong gulang sa paggamit ng teknolohiya at kakulangan

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

ng pagsasanay sa kagamitang ginamit upang maisakatuparan ang makabagong pamamaraan ay isa mga problema na kanilang kinaharap.

May mga pananaliksik na may koneksyon sa aking pananaliksik kagaya ng pag-aaral ni Serano (2022) mula sa Santa Cruz, Laguna, na pinamagatang *E-Games*: SALITALINO SA Pagpapalawak ng Bokabularyo sa Filipino at ito ay nakapokus sa paggamit ng laro panteknolohiya sa pagpapaunlad ng kasanayanya bokabularyo ng mga nag-aaral. Isang pag-aaral na inilathala nina Colendra at Carada (2023) mula sa Laguna na may pamagat na *Gamification Tools* sa Pagtuturo ng Asignaturang Filipino at Komprehensyon sa Pagbasa na nakatuon sa pagdebelop ng kakayahan ng mga nag-aaral sa pag-unawa sa binasang teksto. Kaya naman, napagpasyahan ko na galugarin ang mga mayamang karanasan ng mga guro upang makakuha ang pananaw ng mga guro sa paglalapat ng modernong estilo sa pagtuturo at makapagbigay ng mahahalagang impormasyon na may kinalaman sa paglalapat ng teknolohiya sa pagtatalakay ng asignaturang Filipino.

Mahalaga ang pananaliksik na ito upang maging pamantayan sa mga gagawing pagsasanay ng nagtuturo na dapat isagawa ukol sa paggamit ng mga makabagong pamamaraan sa pagtuturo. Magsisilbi itong gabay upang maging sanggunian ng mga susunod na mananaliksik. Bukod pa rito, Dagdag pa, ang magiging kinalabasan nito ay ipamamahagi sa mga sesyon ng *Learning Action Cell* ng nagtuturo sa Filipino sa mga lokal, rehiyonal, o pambansang *forum* ng pananaliksik. Sa paglathala sa pag-aaral na ito tiyak higit pang mapalawak ang mga natuklasan sap ag-aaral.

LAYUNIN NG PAG-AARAL

Pinakapangunahing mithiin ng aking pag-aaral ay galugarin ang mayamang karanasan ng mga guro na nasa gintong panahon ng pagtuturo tungkol sa paggamit ng larong pang-edukasyon bilang makabagong pamamaraan sa pagtuturo sa bayan ng Laak, Davao de Oro. Layon din ng kasalukuyang pag-aaral na matuklasan ang mga suliraning kanilang kinaharap sa paggamit ang makabagong larong pang-edukasyon at ang mga paraang kanilang ginamit sa pagtugon sa nararanasang hamon.

Sa pag-aaral na ito, ang paggamit ng mga gurong nasa gintong gulang sa makabagong larong pang-edukasyon ay tumutukoy sa mga makabagong laro o aktibidad bilang makabagong pamamaraan sa pagtuturo sa asignaturang Filipino. Idinisenyo ito upang mapadali ang pagkatuto sa pamamagitan ng pakikipag-ugnayan o kasiyahan.

Mga Katanungan sa Pag-aaral

1. Ano ang karanasan na kinakaharap ng mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo sa asignaturang Filipino sa paggamit ng mga makabagong larong pang-edukasyon?
2. Paano natugunan ng mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo sa asignaturang Filipino ang mga hamon sa paggamit ng mga makabagong larong pang-edukasyon?
3. Ano ang mithiin ng mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo ang paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon sa hinaharap?

METODOLOHIYA

Sa pagsasagawa ng pananaliksik na ito inimbestigahan ng mga mananaliksik ang mga karanasan ng guro sa paggamit ng mga larong pang-edukasyon bilang makabagong pamamaraan sa pagtuturo. Ang pagpapatupad ng kwalitabong pag-aaral ay ang pagkolekta at pag-analisa sa mga datos gaya ng mga salita at *audio recordings* upang maunawaan ang kosepto at karanasan (Bhandari, 2020). Ang kwalitatibong pag-aaral ang naging pinakamainam dito sapagkat nabigyan ito ng tunay na larawan ng buhay sa pamamagitan ng detalyadong pagkolekta ng datos sa paraang isinagawa ang panayam, obserbasyon at mga ulat na bumuo sa isang paglalarawan.

Ang pag-aaral na ito ay binuo ang labing-apat (14) na mga gurong nasa gintong gulang na nagkaroon ng karanasan sa paggamit ng makabagong larong pang -edukasyon bilang pamamaraan sa pagtatalakay sa Filipino. Hinati ang mga partispante sa dalawang pangkat: pito (7) ang sumailalim sa harapang pinalalim na panayam at ang natuturang pito (7) ay para pangkatang pinalalim na panayam. Sila ay mga gurong napili na mula sa departamento ng *Junior* at *Senior High School*, ang mga partisipante ay mula sa mga pampublikong paaralan sa Laak, Davao de Oro sa Taong Panuruan 2024-2025.

REBYU NG MGA KAUGNAY NA LITERATURA SA PAGGAMIT NG MAKABAGONG LARONG PANG-EDUKASYON

Ipinakikita ng mga literatura na ang mga gurong nasa gintong yugto ng kanilang karera ay may kakayahang umangkop sa makabagong pagbabagong pedagogikal, kabilang ang paggamit ng larong pang-edukasyon (Shuklina et al., 2020; Monteiro et al., 2020). Napatutunayan na taglay nila ang mataas na antas ng propesyonal na pag-unawa at kakayahang maiugnay ang kanilang karanasan sa makabagong pagtuturo. Pinagtitibay din na ang larong pang-edukasyon ay nakapagpapataas ng pakikilahok, motibasyon, at pagkatuto ng mga mag-aaral kapag nakaayon sa layunin ng kurikulum (Affouneh et al., 2020; Cantoia et al., 2023).

Gayunpaman, nagpapakita rin ang mga pag-aaral ng mga hamon tulad ng kakulangan sa teknolohikal na kasanayan, limitadong pasilidad, at kakulangan sa pagsasanay (Taufik et al., 2020; Toquero et al., 2021). Ang kakulangan sa kumpiyansa at suporta ay malaking hadlang sa pagtanggap ng mga guro sa larong pang-edukasyon (Manesis, 2020; Kaimara et al., 2021). Sa kabila nito, napapatunayang nagiging mas positibo ang kanilang pananaw sa tulong ng sapat na pagsasanay, patuloy na propesyonal na pag-unlad, at institusyonal na suporta (Parra-Gonzales et al., 2020; Bado, 2020).

Gintong Panahon sa Pagtuturo ng Filipino

Ipinapakita ng konsepto ng “gintong panahon” ng pagtuturo na ang matatandang guro, na madalas na inaakalang hindi bukas sa pagbabago, ay may mataas na kakayahang umangkop sa mabilis na pagbabagong nagaganap sa edukasyon (Shuklina et al., 2020). Inilalarawan sila bilang mga batikang propesyonal na nasa huling yugto ng kanilang karera, na nagtataglay ng karanasan at respeto mula sa publiko habang pinananatili ang balanseng buhay-trabaho (Monteiro et al., 2020; Staff, 2024).

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

Gayunpaman, binibigyang-diin din ng ilang pag-aaral na ang gintong panahon ay kaugnay ng paglapit sa pagreretiro at maaaring samahan ng pisikal, emosyonal, at kognitibong limitasyon (Gopalakrishnan, 2022). Sa kabila nito, nananatili itong mahalagang yugto dahil nagbubukas ito ng pagkakataon para sa makabuluhang pakikilahok at patuloy na kontribusyon ng matatandang guro, bagama't nangangailangan pa ng mas malalim na pag-unawang pangkultural (Groves, 2020; Barnes, 2011).

Makabagong Larong Pang-Edukasyon

Ang guro ay pangunahing daluyan ng kaalaman kaya tungkulin niyang gabayan ang mga mag-aaral tungo sa karunungan sa pamamagitan ng malikhaing pagtuturo at paggamit ng iba't ibang estratehiya. Gayunpaman, ipinakita nina Longhurst et al. (2021) at Koutromanos et al. (2023) na ang matatandang guro ay nakararanas pa rin ng mga hamon sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon, na madalas na may kaugnayan sa edad, kasarian, kasanayan sa teknolohiya, at personal na karanasan sa video game.

Bagama't maraming guro ang nais gamitin ang educational games bilang bahagi ng kanilang pagtuturo, kadalasan ay napipigilan sila dahil sa kakulangan sa kaalaman at pagsasanay sa paggamit nito (Low et al., 2023). Dagdag pa rito, natukoy ni Babar (2022) ang mga pangunahing hadlang tulad ng kakulangan sa oras, kagamitan, at ang pagkakaiba-iba ng pangangailangan ng mag-aaral. Sa kabila nito, kinikilala pa rin ng mga guro ang benepisyo ng mga larong pang-edukasyon kaya mahalaga ang patuloy na pagsasanay at propesyonal na pag-unlad.

Sa kabilang banda, ipinakita nina Affouneh et al. (2020) na maraming nakatatandang guro ang matagumpay na nakaaangkop sa paggamit ng educational games at nagagawang iugnay ito sa layunin ng kurikulum, kaya't nagreresulta sa mataas na pakikilahok at pagkatuto ng mga mag-aaral. Pinatutunayan ito ng mga pag-aaral nina Tariq et al. (2020), Cantoia et al. (2023), at Voulgari et al. (2023) na nagpapakita na ang inobasyon at integrasyon ng teknolohiya, kabilang ang digital games, ay nakapagpapalakas ng interes at intensyon ng mga guro na gamitin ito at higit na nakatutulong sa pagkatuto ng mga estudyante.

Hamon sa Paggamit ng Makabagong Larong Pang-Edukasyon

Ipinapakita ng mga pag-aaral na ang paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ng matatandang guro ay may kasamang parehong hamon at tagumpay. Bagama't nakararanas sila ng paunang hirap dahil sa kakulangan sa kasanayan sa teknolohiya, ang kanilang malalim na kaalaman sa pedagohiya ang nagsisilbing gabay upang maisama ang educational games sa pagtuturo, lalo na kung may sapat na suporta at propesyonal na pagsasanay (Taufik et al., 2020; Toquero et al., 2021; Forssell et al., 2023). Gayundin, ipinakita ng ilang guro na mas kailangan nila ng oras at sapat na pagsasanay upang maging bihasa sa paggamit ng mga larong digital bilang bahagi ng proseso ng pagkatuto.

Gayunpaman, malinaw ding nailahad sa iba't ibang pananaliksik na nananatiling malaking hadlang ang limitadong teknolohikal na kasanayan, kakulangan sa pasilidad, at kawalan ng sapat na suporta upang maisakatuparan ang ganitong inobasyon sa pagtuturo (Sbarina et al., 2020; Walter, 2024; Kaimara et al., 2021; Hamid, 2024). Maraming guro ang nais gamitin ang game-based learning ngunit nakararamdam ng kakulangan sa kakayahan at nangangailangan ng gabay sa aplikasyon, pagpaplano, at ebalwasyon (Ragni et al., 2023). Dagdag pa rito, hiniling din ang malinaw na reporma at mas sistematikong pagpaplano ng kurikulum upang lubos na maisama ang larong pang-edukasyon (Lampropoulos, 2023).

Sa kabila ng mga hamong ito, ipinapakita ng ilang pag-aaral na nananatiling positibo ang pananaw ng mga guro sa potensyal ng educational games, lalo na sa pagpapataas ng partisipasyon at motibasyon ng mga mag-aaral (Aditva, 2021). Gayunpaman, nananatili pa ring kritikal ang isyung teknolohikal, kakulangan ng kagamitan, suporta, at kumpiyansa ng guro. Ipinakita ni Manesis (2020) na ang kawalan ng kumpiyansa, suporta, at kagamitan ang pangunahing hadlang sa matagumpay na paglalapat ng larong pang-edukasyon, ngunit nababawasan ito kung mas mataas ang self-efficacy ng guro at mas madalas ang kanilang paggamit ng makabagong teknolohiya.

Pananaw sa Paggamit ng Makabagong Larong Pang-Edukasyon

Ipinakita nina Kaimara et al. (2021) na ilan sa pangunahing hadlang sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay ang limitadong oras, kakulangan sa kahandaan, at suliranin sa pangangasiwa ng klase. Ang mga ito ay nakaaapekto sa pagtanggap ng guro sa mga digital na inobasyon sa pagtuturo. Dahil dito, mahalagang malinang ang propesyonal na kakayahan ng mga guro upang matiyak ang maayos na implementasyon ng mga larong pang-edukasyon.

Binanggit naman na ang propesyonal na paglago ay isang mahalagang salik upang maharap ng guro ang mga pagbabagong dulot ng teknolohiya sa edukasyon (Parra-Gonzales et al., 2020). Dapat isaalang-alang sa pagsasanay ang teknikal na kakayahan, pedagogikal na usapan, at kultura ng paaralan. Sa pamamagitan nito, nagiging mas sistematiko at epektibo ang paggamit ng teknolohiya sa silid-aralan.

Pinatunayan nina Belda-Medina et al. (2022) na mahalaga ang pananaw ng guro sa pagiging kapaki-pakinabang ng digital na laro sa tagumpay ng implementasyon nito. Maraming guro ang nakapansin na ito ay nakapagpapataas ng pakikilahok at kognitibong pagkatuto ng mga estudyante. Gayunpaman, kakaunti pa rin ang lubos na kumikilala sa kontribusyon nito sa pagpapalakas ng motibasyon sa pagkatuto.

Ipinahayag din nina Vijayan (2021) at Ragni et al. (2023) na ang paggamit ng larong pang-edukasyon ay nakapagpapataas ng aktibong pakikilahok ng mga mag-aaral at nakatutulong sa personalized learning. Nakakatulong ito sa paglinang ng mahahalagang kasanayan tulad ng kritikal na pag-iisip, kolaborasyon, at pagiging malikhain. Sa tulong ng sapat na pagsasanay, mas nagiging bukas ang mga guro sa paggamit nito.

Ipinakita rin sa mga pag-aaral na ang mga matatandang guro ay nagkakaroon ng mas positibong pananaw sa larong pang-edukasyon kapag nabibigyan sila ng sapat na suporta at

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

oportunidad na matuto (Akram et al., 2022; Dimitriadou et al., 2020). Sa pamamagitan ng malinaw na gabay, maayos na disenyo ng laro, at tiwala sa pagitan ng mga tagapagpatupad, mas nagiging matagumpay ang paggamit nito. Mahalaga rin ang pagkakaroon ng malinaw na patakaran at layunin sa paggamit ng mga seryosong laro.

Gayunpaman, hindi maikakaila na may ilan pa ring matatandang guro ang nahihirapan dahil sa kakulangan sa digital na kakayahan at pagsasanay (Negrin-Medina, 2022). Dahil dito, kailangan muling pag-isipan ang mga estratehiya sa patuloy na paghasa at panghabambuhay na pagkatuto sa larangan ng ICT. Mas makatutulong kung popondohan at susuportahan ng institusyon ang tuloy-tuloy na pagsasanay sa teknolohiya.

Sa kabuuan, ipinapakita ng mga literatura na ang makabagong larong pang-edukasyon ay may positibong epekto sa pagtuturo at pagkatuto, lalo na sa asignaturang Filipino. Nakakatulong ito sa pagpapataas ng motibasyon, paglahok, at pag-unawa ng mga mag-aaral sa aralin. Gayunpaman, mahalaga pa ring suportahan ang mga guro, lalo na ang nasa gintong yugto ng kanilang karera, upang mas maging epektibo at matagumpay ang integrasyon ng makabagong larong pang-edukasyon sa sistema ng pagtuturo.

MGA RESULTA AT PAGTALAKAY

Talahanayan 1
Mga Pangunahing Tema at mga Ideya Kaugnay sa Karanasan ng mga Guro na nasa Gintong Panahon ng Pagtuturo sa Asignaturang Filipino sa Paggamit ng mga Makabagong Larong Pang-edukasyon

Mga Pangunahing Tema	Mga Pangunahing Ideya
Kakulangan ng Kaalaman at Kasanayan sa Paggamit ng Makabagong Teknolohiya	• Kakulangan ng kaalamang panteknolohiya • Walang sapat na kasanayan sa literasiyang pandigital • Hindi nalinang kung papaano gamitin ang mga apps • Hirap makasabay sa *digital world*
Kakulangan nang Sapat na Kagamitan	• Hindi sapat ang mga digital na kagamitan sa paaralan • Kakulangan ng gamitan ng mga mag-aaral • Kawalan ng koneksyon sa *internet*
Hamon sa Integrasyon ng Laro sa Asignatura	• Hindi angkop ang mga integrasyong laro sa layuning lilinangin • Kakulangan ng laro na tugma sa kurikulum ng Filipino • Kahirapan sa pag-uugnay sa laro sa paksang tatalakayin
Kakulangan nang Sapat na Pahanon sa paghahanda)	• Limitadong oras sa pagpaplano at pagpapatupad • Kulang ang oras sa paggawa at pagpatupad • Kinakapos ang guro sa oras sa paggawa ng mga larong pang-edukasyon

Kakulangan ng kaalaman sa Paggamit ng Makabagong teknolohiya

Isa sa hamon ay ang kakulangan o kawalan ng internet koneksyon at nahihirapan akong gamitin dahil sa kakulangan ng kaalamang panteknolohiya. IDI_01

Kagaya ng sinabi ko kanina ang kakulangan ng kasanayan ko bilang isang sa paggamit ng teknolohiya.Nahihirapan ako kung papaano gawin at gamitin. Kulang ang aking kasanayan sa mga larong pang-edukasyon IDI_05

Nahihirapan ako na gamitin ang mga laro sa klase kasi hindi ako sanay sa teknolohiya. Nahihirapan ako na magdevelop na mga laro sa apps kasi hindi ako sanay sa kumpyuter.IDI-07

Ang kakulangan ng kaalaman sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay ilan lamang sa mga hamon na natamo sa pagpapatupad nito sa klase. Nahihirapan sila sa paggawa ng kagamitan na ilalapat sa bawat talakayan. Ito ay sinasang-ayunan nina Kaplan et, al (2023) na ang mga guro na nasa gintong gulang ay nahaharap sa hamon sa paggawa ng mga kagamitang pampagtuturo gamit ang teknolohiya dahil sa mga hadlang tulad ng kakulangan ng kaalaman, pagsasanay at suporta na kanilang kinakailangan. Bagamat maraming mga matatandang guro ang gumagamit ng teknolohiya, ngunit karamihan sa kanila ay mababa lamang ang pagtatasa ng kanilang kasanayan. Ipinapakita ito sa limitadong kakayahan nilang gumamit ng *laptop*, *tablet* at kompyuter sa pagtuturo (Ghahfarokhi,2025).

Binibigyang-diin nito, na mas mapapabuti ang kasanayan sa teknolohiya ng mga guro kung sila ay ihahanda. Ang pagsasagawa ng worksyap ay nagpapakita ng suporta at nagpapaunlad ng kaalaman partikular sa paggamit sa teknolohiya sa mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo.

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

Kakulangan nang Sapat na Kagamitan

Sa aking karanasan, ang kakulangan sa kagamitan at kasanayan ang ilan sa mga hamon na aking natamo. Kulang sa kagamitan ng paaralan at ng mga mag-aaral, kawalang ng internet koneksyon ay ilan laman sa aspekto na nagpapahirap sa akin. IDI-03

Ang kakulangan sa kagamitan gaya ng laptop, kompyuter, internet access at iba pa. Sapagkat, malayo ang aming paaralan sa bayan. Mahina masyado ang internet at wala ring internet access na agad na magagamit. FGD-04

Mahirap maglaro ng mga larong pang-edukasyon dahil walang sapat na kagamitan. Mahirap kasi hindi lahat ng mga estudyante ay may sariling gamit tulad ng Cellphone at gabget. FGD-05

Ibinahagi ng mga gurong nasa gintong gulang ng pagtuturo na isa sa pangunahing balakid sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay ang kakulangan ng kinakailangang kagamitan. Nahihirapan silang maisakatuparan ang mga aktibidad dahil walang sapat na materyales at teknikal na suporta, kaya hindi nila lubos na nagagamit ang mga digital na laro sa klase. Ipinapakita ng mga pag-aaral na ang kakulangan sa kagamitan, software, pagsasanay, at pinansyal na mapagkukunan ay malaking hadlang sa matagumpay na implementasyon ng ganitong inobasyon sa pagtuturo (Kaimara et al., 2021; Olaseni & Saziwa, 2025).

Samantala, isa pang kinaharap na suliranin ng mga matatandang guro ay ang limitadong koneksyon sa internet na nagiging hadlang sa paggamit ng mga larong pang-edukasyon na nangangailangan ng online access. Dahil dito, hindi nila lubos na naisasagawa ang mga makabagong estratehiya sa pagtuturo kahit nais nilang subukan ito. Pinagtibay nina Zishiri et al. (2025) na ang mahinang internet connectivity ay patuloy na hamon sa mga guro, lalo na sa mga lugar na kulang ang digital na imprastraktura.

Hamon sa Integrasyon ng Laro sa Asignatura

Ang aspekto ng paggamit ng mga larong pang-edukasyon na naging malaking hamon sa akin habang nagtuturo ng Filipino ay ang pagpili, paggamit ng tamang laro at pagdedesinyo ng laro na gagamitin ko na naayon din sa layunin na nais kong maabot.IDI-05

Kakulangan sa mga larong pang-edukasyon na tugma sa kurikulum dahil limitado ang mga larong pang-edukasyon IDI-03

Nahaharap sa hamon ang mga gurong nasa gintong gulang ng pagtuturo sa tamang integrasyon ng makabagong larong pang-edukasyon sa asignaturang Filipino, lalo na sa pagpili ng larong angkop sa paksang itututuro. Pinatutunayan nina Dimitriadou (2020) at Shofyana et al. (2024) na nagkakaroon ng kahirapan ang mga guro dahil sa kakulangan ng larong naaayon sa kurikulum, limitadong akses sa materyales, at tamang pagdidisenyo ng nilalaman. Kabilang din sa mga hamon ang pag-align ng laro sa pamantayan ng kurikulum, kakulangan sa mapagkukunan, at sensitibong nilalaman na may kaugnayan sa kultura at relihiyon (Lauran et al., 2022; Papakostas, 2024).

Sa kabila ng mga hamong ito, mahalaga ang aktibong papel ng guro bilang tagapagpatupad ng makabagong larong pang-edukasyon, na nagsisilbing anyo ng kurikulum at mabisang paraan upang mapadali ang pagkatuto (Foster & Shah, 2020). Upang maging epektibo ang integrasyon, kinakailangan ang sapat na teknikal, pedagohikal, at nilalamang suporta, kabilang ang maayos na paghahanda, pagsusuri ng modyul, at pagtitiyak na nakaayon ang laro sa layunin ng kurikulum.

Kakulangan nang Sapat na Kagamitan

Para sa akin, ang isa sa hamon ay ang kakulangan nang sapat na pagkakataon upang makapagplano o gumawa ng mga gawain at pagpapatupad nito sa klase. IDI-07

Ang pinakahamon ko ay limitado ang kagamitan at problema sa oras para sa pagpaplano at pagpapatupad.Kulang ang panahon sa pagpapatupad nito, nagreresulta na hindi matapos ang gawain DGD-05

Kawalan o kulang ang oras na nakalaan upang maipatupad nang maayos ang makabagong larong pang-edukasyon bilang gawain. Hindi sapat ang oras para matapos ang gawain. FGD-06

Lumabas sa pagsusuri na isa sa pangunahing hamon ng mga gurong nasa gintong gulang ng pagtuturo sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay ang kakulangan ng sapat na oras para makapaghanda ng mga materyales. Nahihirapan silang makapagplano, makapag-organisa, at makabuo ng kagamitan na gagamitin sa pagtuturo, na mahalaga upang maging epektibo ang paggamit ng laro (Rapp, 2021). Ang oras ay isang kritikal na aspekto ng pagkatuto, na sumasaklaw sa sikolohikal na oras at bilis ng interaksyon ng bawat nag-aaral.

Ayon kay Griva et al. (2024), ang larong pang-edukasyon ay dapat suriin sa konteksto ng time frame, timework, at timescape ng pagkatuto upang maiangkop sa disenyo ng laro at dinamika ng klase. Pinatutunayan naman ni Babar (2022) na ang kakulangan ng oras ay pangunahing balakid sa pagpapatupad ng makabagong pamamaraan sa silid-aralan. Ang limitadong panahon para sa pagpaplano at pagdisenyo ng laro ay nagdudulot ng stress sa guro at nakakaapekto sa kalidad ng pagtuturo.

Dagdag pa rito, ayon kay Mazanyuk et al. (2020), ang limitasyon sa oras ay maaaring magdulot ng pagkabalisa sa guro at mga mag-aaral, lalo na kung kailangan agad maipatupad ang laro sa talakayan. Gayunpaman, ang makabagong larong pang-edukasyon ay maaaring magsilbing gabay upang madaling makuha ang interes ng mga estudyante (Papadakis, 2020). Ito ay nagiging epektibong kasangkapan para sa aktibong partisipasyon sa pagkatuto.

Ayon kay Arum et al. (2021), ang mga online at makabagong laro ay may kakayahang paunlarin ang pagkamalikhain ng mga estudyante at maghatid ng karagdagang benepisyo sa proseso ng pagkatuto. Gayunpaman, kinakailangan ang maingat na pagbalanse sa oras upang matiyak na nagagamit ang laro nang maayos at naaabot ang mga layunin ng paksa.

Sa kabuuan, mahalaga na maging mulat ang mga guro sa mga limitasyon sa oras upang mapabuti ang kanilang kakayahan at masiguro ang epektibong pagtuturo. Ang tamang pagpaplano, organisasyon, at paggamit ng oras ay susi upang maging

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

matagumpay ang integrasyon ng makabagong larong pang-edukasyon sa asignaturang Filipino.

Talahanayan 2
Pangunahing Tema at mga Ideya Tungkol sa Pagtugon ng mga Guro na nasa Gintong Panahon ng Pagtuturo sa Filipino sa Paglalapat ng mga Makagaong Larong Pang-edukasyon

Mga Pangunahing Tema	Mga Pangunahing Ideya
Pakikiangkop upang matuto	• Pagdalo sa mga palihan at pagsasanay • Aktibong pakikilahok sa mga *Learning Action Plan* • *Panonood ng mga tutorial videos* • Pagsisikap na makaangkop sa bagong pamamaraan
Pagsasagawa ng Kolaboratibong Pagkatuto	• *Pagpapaigting ng Peer Tutorial* • Pagsasasagawa ng *Think pair sharing/ collaborative learning* • Pagpapaturo sa kapwa guro na bihasa • Moral na suporta sa kapwa guro
Pagpapalawig ng Kaalaman	• Pagsangguni sa mga pantas sa ICT • Pagsasagawa ng pananaliksik • Palagiang pagtatasa sa mga drill na inihanda

Pakikiangkop upang Matuto
Una, kinakailangan na dumalo sa mga pagsasanay na makatutulong na matuto at magkaroon ng kaalaman sa bagong uso. Makatutulong ito, para maging maalam ang isang guro sa kanyang pagtuturo. IDI-01

(Sana, ang namamahala at ang mga gurong kasamahan ay nagbibigay ng pagsasanay sa pagtuturo at paggamit ng mga makabagong larong pang-edukasyon. Isinasabay ito sa aming SLAC SESSION o School learning Action Cell na kung saan hinuhubog ang mga nagtuturo sa mga makabagong pamamaraan sa pagtuturo. FGD-04

Kailangan kong manood ng tutorial video kung paano gumawa ng mga laro na maaaring gamitin sa klase at papaano ang paglalapat, humingi ng tulong sa mga taong bihasa sa paggamit nito. FGD-03
Sa mabilis na pagbabago ng mundo, naging mahalagang bahagi ang teknolohiya sa buhay ng mga indibidwal, na nagdulot ng hamon sa mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo. Upang makasabay sa makabagong pamamaraan, kinakailangan nilang maging bukas sa pagbabago at matutong gamitin ang bagong kaalaman bilang kasangkapan sa kanilang pagtuturo.

Ang pakikiangkop at patuloy na pagkatuto ay susi upang maging epektibo sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon (Mardiana, 2020).

Isa sa mga hakbang na ginawa ng mga guro upang mapabuti ang paggamit ng larong pang-edukasyon ay ang pagdalo sa mga pagsasanay at panonood ng video tutorials. Ayon kay Geertshuis et al. (2021), epektibo ang panonood ng video tutorials upang matuto ng tamang paggamit ng mga kagamitang pampagtuturo at palawakin ang kanilang kasanayan. Dagdag pa rito, ang mga online course at video tutorials ay nagbibigay ng suporta at direksyon upang mas mapaunlad ang kaalaman ng guro sa teknolohiya (Engeness et al., 2020).

Batay sa tugon ng mga partisipante, ang regular na pagsasanay at pagdalo sa mga pagpupulong ay nakatutulong sa guro upang mas maging maalam at matagumpay sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon. Pinaniniwalaan nila na ang ganitong aktibidad ay nagpapabuti sa kanilang kakayahan, nagdaragdag ng kumpiyansa, at nagbibigay ng positibong pananaw sa pagtuturo (Alotaibi, 2024; Utami & Bharati, 2020). Ang sapat na pagsasanay at suporta mula sa paaralan ay mahalaga upang masiguro ang epektibong integrasyon ng teknolohiya sa pagtuturo.

Pagsasagawa ng Kolaboratibong Pagkatuto
Matanda naman ako kaya magtatanong ako sa mga kasama ko na bihasa na kung papaano gawin at saan ako pupunta para mas matuto ako. Sa madaling salita, pinag-aaralan ko ang mga konsepto ng laro pati na rin ang paksa ng aralin upang mas epektibo ang pagpapatupad sa klase. IDI-01

Peer tutorials, magtanong tanong sa ibang guro at magpaturo. Sa paraang ito mas magiging madali ang pagkatuto kasi puwede kayong magpalitan ng tanong at ideya. IDI-05

Ang estratehiya na aking ginawa ay magpaturo ako sa mga kapwa ko kung paano gamitin ang website or application o larong pang edukasyon. FGD-05

Itinuring ng mga partispante na ang tulong at gabay ng kanilang kasamahan na bihasa na sa paggamit ng teknolohiya ay importanteng salik para malampasan ang hamon at sila ay magtagumpay para makasabay sa daloy ng pagbabago.
Ipinakita na ang kolaboratibong pamamaraan ay isa sa mga naging tugon ng guro upang magtagumpay sa paggamit ng makabagong larong edukasyon. Sa tulong at gabay ng guro na mas bihasa sa paglalapat ng teknolohiya ang isang hakbang upang makagamit ang guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo ng mga larong pang-edukasyon. Patunay lamang na sa pagtutulungan ay may ginagampanang papel upang magtagumpay sa anumang hamon sa buhay. Pinaniniwalaan nina Gurbuz et al (2022) ang kolaboratibong pagtutulungan ay

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

isang importanteng hakbang para mas mapahusay ang resulta ng pagkatuto. Ang pakikipagtulungan sa mga kasamahan ay isang paraan ng pagpapaunlad ng kaalaman na maaaring magresulta ng epektibong pagkatuto . Dagdag pa, ang pakikipagtulungan ay nagpapakita ng magandang resulta sa pagpapabuti ng saloobin sa pagkatuto, motibasyon, pagiging epektibo sa sarili at pagpapatupad ng isang gawain. Ang kolaboratibong pamamaraan ay mahalagang hakbang para mas mapahusay ang karanasan at resulta sa pagkatuto sa kontekstong pang-edukasyon (Alam et al., 2023).

Ipinabatid na ang pakikipagtulungan at nagbabahagian ng karunungan at kasanayan ng guro ay isang mahalagang hakbang upang mapagtagumpayan sa hamong kanilang nararanasan. Sa ganitong sitwasyon, hindi lamang sila natuto kundi mas napapaunlad nila ang kasanayan at karunungan sa pagtuturo. Ang pakikiisa, pagbibigay suporta at kolaborasyon ay naghahatid sa isang mas makabuluhang pagkatuto. Ang ganitong paniniwala ay iginiit nina Wankiri-Hale et al, (2020), na ang pagsasagawa ng peer tutoring ay isang estratehiya sa pagtuturo na nakikinabang ang parehong tutor at tutee sa aspektong akademiko, sosyal at emosyonal

Pagpapalawig ng Kaalaman

Marami ang maaaring gamitin na estratehiya. Halimbawa, magsagawa ng pag-aaral para maging handa ka, magkaroon ng mga pananaliksik sa pamamagitan ng *peer help*, kailang mo rin na maging *resourceful*, mananaliksik at maging *innovative*. Maari itong gawin para magtagumpay. Kung handa ka sa gagawin mo mas madali na magagamit mo ito at magkakaroon ka ng kumpiyansa sa sarili mo na kaya mo*IDI-03*

Marami ang maaaring gamitin na estratehiya. Halimbawa, magsagawa ng pag-aaral para maging handa ka, magkaroon ng mga pananaliksik sa pamamagitan ng *peer help*, kailang mo rin na maging *resourceful*, mananaliksik at maging *innovative*. Maari itong gawin para magtagumpay. Kung handa ka sa gagawin mo mas madali na magagamit mo ito at magkakaroon ka ng kumpiyansa sa sarili mo na kaya mo. *FGD-05*

Ang estratehiya na kailangan ay pagsasagawa ng pag-eensayo kung papaano gamitin at mapapahusay ang mga larong pang-edukasyon.Bilang isang guro kailangan na magsagawa ng mga pag-eensayo at pananaliksik para magtagumpay sa mga gawain. FGD-01

Mahalaga ang pagpapalawig ng kaalaman sa mga guro upang patuloy silang matuto at makaangkop sa pagbabago ng mundo. Sa pamamagitan ng pananaliksik, pagbabasa, at pagsusuri, natututo silang pumili ng angkop na larong pang-edukasyon, maayos itong maipatupad sa klase, at makuha ang atensyon ng mga nag-aaral (Sharman, 2024; Survey, 2023).

Ayon sa mga guro, ang patuloy na pananaliksik at pag-aaral ay mahalagang hakbang upang mapunan ang kakulangan sa kaalaman at kasanayan sa pagtuturo. Pinapalawak nito ang kanilang karunungan, nagpapabuti ng kasanayan, at tumutulong sa pangkalahatang pag-unlad ng edukasyon at kalidad ng pagtuturo (Basu, 2020).

Talahanayan 3
Pangunahing Tema at mga Ideya ukol sa Mithiin ng mga Guro na nasa Gintong Panahon ng Pagtuturo sa Paggamit ng Makabagong Larong Pang-edukasyon

Mga Pangunahing Tema	Mga Pangunahing Ideya
Pagiging Bukas sa Pag-unlad	• pagtanggap sa mga bagong teknik sa pagtatalakay • Bukas sa pagtanggap sa pangangailangan ng edukasyon • pagsali sa mga *seminar* at pagsasanay para matuto • pagiging bukas sa mga pagbabago at makabagong pamamaraan
Pagkaroon ng Kumpiyansa sa Sarili	• Pagharap sa takot nang walang pag-aalinlangan • Pagtitiwala sa sariling kakayanan • Pagiging matatag sa harap ng hamon
Pagtugon sa Pangangailangan	• Pamamahagi ng mga materyales sa pagtuturo • Pagiging maparaan sa pagtugon sa pangangailangan • Pagtiyak na may internet connection na magagalit sa panahon ng pagtuturo • Pagpapakita ng interes na matuto sa ICT • Pagsisikap na matuto para makasabay sa modernisasyon
Paglalaan ng Panahon sa Pagsasakatuparan	• Pagbibigay ng kaukulang oras sa paggawa • Pagsunod sa matrix na ginawa upang maisakatuparan • Paglalaan ng kaukulang oras upang ma pilot test pa ang ginawa

Pagiging Bukas sa Pag-unlad

Ang mungkahi ko sa aking kapwa guro ay, maging bukas tayo sa bagong pamamaraan at iturin ito pagkakataon upang lumago. At kung hindi natin alam magpapaturo tayo sa mga mas may alam. Dahil may mga makabago silang paraan na maaari nating magamit sa ating pagtuturo lalo na sa usapin sa ICT, ang gagaling talaga nila ng mga ganyan. IDI-04

Maging bukas tayo sa makabagong henerasyon. Gawin natin ang lahat upang makasabay tayo sa bagong teknik sa pagtuturo,hindi naman ibig sabihin na gamitin ito palagi

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

ngunit mas mainam na gamitin minsan para maaliw ang mga bata habang natuto. Idi-05

Huwag mawalan ng pag-asa, humingi ng tulong, magsaliksik, at maging bukas ang isip sa pagbabago sapagkat ito ang susi sa mas maliwanag na hinaharap. Ang pagkatuto ay isang panghabambuhay na pagkatuto at bilang guro tungkulin natin na marunong umangkop sa lahat ng pagkakataon upang mas maibigay natin ang galing natin para sa ating mga estudyante.FGD-03

Mahalaga ang pagiging bukas ng guro sa paggamit ng teknolohiya upang mapayabong ang kanyang pamamaraan sa pagbabahagi ng kaalaman. Sa pamamagitan nito, nagkakaroon siya ng kakayahang umangkop at makasabay sa pagbabago sa estratehiya, na nagdudulot ng mas mahusay na karanasan sa pagkatuto ng mga estudyante. Ang bukas na pananaw ng guro sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay nagpapakita ng kanyang pagsisikap na matuto at makasabay sa teknolohikal na pagbabago, at handa silang dumalo sa anumang pagsasanay upang mapalawak ang kanilang kaalaman at kasanayan (Cabero-Almenara et al., 2021).

Patuloy na pinapaunlad ng mga guro ang kanilang propesyonal na kakayahan sa pamamagitan ng pagsasanay, workshop, at iba pang paraan ng pagkatuto. Ang mga hakbang na ito ay nagdudulot ng positibong epekto sa kalidad ng edukasyon at pakikilahok ng mga mag-aaral, habang pinapalawak ang kaalaman at kasanayan ng guro sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon, at nagbibigay inspirasyon sa mas epektibong pagtuturo (Baidowi & Abdussalam, 2023; Foster & Shah, 2020)

Pagkakaroon ng Kumpiyansa sa Sarili

Naway, pagsikapan na matutuhan ng bawat guro ang paglalapat ng teknolohiyang gagamitin at pagiging bukas sa pagbabagong dala ng makabagong larong pang-edukasyon. Sa mga guro na ka-edad ko tandaan natin na hindi hadlang ang ating edad para matuto. Maaari pa rin naman tayong makagamit ng mga ito sa paraan magpaturo at magpatulong sa mga may kakayahan nito. IDI-03

Bilang isang guro, naniniwala ako na kaya ko lahat ng pagsubok sa trabaho ko dahil naniniwala ako sa sarili kong kakayanan. FGD-01

(May mga pagkakataon na nagkakamali ako, ang ginagawa ko ay tinatanggap ko ang aking pagkakamali at dapat alam ko ang mga leksyon na dapat matutunan dito para lalong lalago pa ang aking sariling kakayanan. FGD-02

Mahalaga ang kumpiyansang pansarili sa matagumpay na pagtuturo ng mga guro na nasa gintong yugto ng kanilang karera. Ito ang nagbibigay-lakas ng loob upang maipahayag nang malinaw at epektibo ang kanilang kaalaman sa harap ng klase at malampasan ang iba't ibang hamon sa pagtuturo. Ayon kina Kim & Kim (2022) at Mukminin et al. (2020), ang mataas na antas ng kumpiyansa ay nakatutulong sa pagbuo ng Pedagogical Technology Knowledge (PTK) at sa mas maayos na paggamit ng makabagong teknolohiya sa silid-aralan.

Sa kabilang banda, ang paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay nakapagpapataas ng kumpiyansa at kasanayan ng guro habang pinapalakas ang interes at partisipasyon ng mga nag-aaral. Pinatutunayan nina Corkin et al. (2020) at Thurm & Barzel (2020) na ang integrasyon ng mga larong ito ay hindi lamang nagpapabuti sa teknolohikal, pedagohikal, at nilalaman ng kaalaman ng guro, kundi positibong nakaaapekto rin sa kanilang pananaw at motibasyon na patuloy na matuto at i-aplay ang mga natutunang kasanayan sa pagtuturo.

Pagtugon sa Panganagilangan

Kinakailangan talaga ng mga nagtuturo ang suporta sa paraang pamamahagi ng kagamitang pampagtuturo na tiyak na makatutulong sa aming pagtuturo. Gaya ng pananaliksik, importante rin sa mag-aaral ng mga functional na tablet, kompyuter, laptop, printer na magagamit upang maisakatuparan ang proyekto bilang bahagi ng kurikulum.IDI-02

Dapat ang mga namamahala ay maglaan ng salapi upang makabili ng mga kagamitan para may magamit. Kailangan nilang gumawa ng ng programa at panukala na mapakikinabang ang guro at makalalapat ng mga kagamitan nakahanda ng gamitin para sa aming pagtuturo. Dahil kulang ang kagamitan ng eskwelahan.IDI-03

Pinakauna ay sana magbigay ng libreng internet koneksyon sa lahat ng pagkakataon, para ang mga guro at mag-aaral makagagamit ng libreng internet, may ICT talagang ma-integrate. IDI-07

Una, kung sakaling makita ang pangalan sa listahan na dapat dadalo sa pagsasanay ay dapat ipakita natin na interesado tayo na matuto upang magkaroon ng panibagong kaalaman na maibabahagi sa kapwa guro pati na rin sa buong paaralan sa mga matutuhan doon at hanggang sa pagpapatupad natin sa mga kaalaman. IDI-01

Maituturing na malaking hamon ang kakulangan sa teknolohiya upang magamit ng mga guro ang makabagong pamamaraan sa pagtuturo. Naniniwala ang mga guro na nasa gintong yugto ng kanilang karera na ang kumpletong kagamitan at pondo para sa makabagong larong pang-edukasyon ay mahalaga upang mas epektibong maipatupad ang mga ito sa klase. Bagama't may kakulangan sa pondo at kagamitan, makatutulong ang paggamit ng madaling makuhang materyales upang malampasan ang hamon na ito at paunlarin ang kasanayan at kaalaman ng guro (Kaimara et al., 2021; Arum et al., 2021; Mammadova, 2020).

Bukod dito, malaki ang epekto ng kalidad ng koneksyon sa internet sa pagpapatupad ng mga makabagong larong pang-edukasyon, lalo na sa mga paaralan sa rural na lugar. Inirerekomenda ng mga pag-aaral ang paggamit ng low-cost offline na laro at Android-based na aplikasyon upang matugunan ang limitadong access sa internet at mas mapahusay ang pagkatuto ng mga estudyante sa iba't ibang paksa (Zishiri et al., 2025; Diana et al., 2024).

Paglalaan ng Panahon sa Pagsasakatuparan

Ang dapat bigyang importansya ay pagpatutupad nito at paglalaan ng sapat na oras na makapaghanda ang guro. Ang

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

panahon na iyan ay gagamitin para makapagplano at paggawa ng kagamitan na aangkop sa paksa at maging sa mga estudyante. Sa madaling salita dapat ay tiyakin ng guro na sapat ang panahon na nakalaan dito, kasi kung masiguro ito maaari siyang magtagumpay dito. IDI-04

Mapalilinang ko ang aking sariling kakayanan kung magbibigay sila ng sapat na oras para sa paggawa ng mga gawain. Dapat katumbas ito ng isang oras sa aming pagtuturo para magamit ko ang panahon na makapagtanong at makagawa ng mga gawain na epektibo at naayon sa layunin ng paksang tatalakayin. IDI-06

Bilang isang guro, kailangan ng panahon upang ipawasto ang mga proyekto na nagawa ko sa mga bihasa na, sa paraang ito ay naitatama ang mga mali at mabibigyan kami ng suhestiyon kung ano ang mas pinakamainam na gamitin
Kailangan maglaan ng panahon upang matulungan kaming makagawa ng gawain sa mga makabagong larong pang-edukasyon. IDI-03

Pinaniniwalaan ng mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo na mahalagang maglaan ng sapat na oras upang makabuo at makapagplano ng mga kagamitang pampagkatuto gamit ang makabagong larong pang-edukasyon. Batid nila na maselan ang pagsisimula nito at nangangailangan ng maayos na paghahanda upang maging epektibo sa klase. Kinilala ang makabagong larong pang-edukasyon bilang mahalagang kasangkapan sa pagtuturo na nakatutulong sa pagkuha ng atensyon ng nag-aaral, pagpapabuti ng pagkamalikhain, at pagpapahusay ng resulta sa pagkatuto, subalit nananatili ang hamon ng limitadong oras at iba pang isyu sa pagpapatupad (Lopes et al., 2025).

Sa kabilang banda, naniniwala ang mga guro na mas magiging epektibo ang laro kung ito ay iaakma sa layunin ng paksa at kurikulum. Ang proseso ng pagpapatupad ay hindi lamang kinabibilangan ng paglikha ng laro kundi pati na rin ng maingat na pag-angkop nito sa konteksto ng edukasyon, pamamahala sa oras, at kahandaan ng teknolohiya. Pinagtibay ng mga pag-aaral na ang tagumpay sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon ay nangangailangan ng maayos na pagsasanib ng pamamahala sa oras, teknolohiya, disenyo ng laro, at kabatiran sa kontekstong pang-edukasyon (Gaydos, 2021; Arum et al., 2021; Lopez et al., 2025).

MGA IMPLIKASYON SA KASANAYAN SA PAGTUTURO

Batay sa pagsusuri, ipinapakita ng mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo na sa kabila ng mga hamon sa paggamit ng modernong larong pang-edukasyon sa asignaturang Filipino, mahalaga ang kanilang pakikiangkop, pagkamalikhain, at positibong pananaw sa sariling kakayahan. Ang aktibong pagdalo sa mga pagsasanay, paggamit ng tutorial videos, pakikilahok sa Learning Action Plan, at pagtutulungan sa peer tutorial o pangkatang pagkatuto ay nagpapakita ng kahandaan nilang umangkop sa makabagong pamamaraan ng pagtuturo. Bukod dito, malinaw ang kahalagahan ng bukas na kaisipan, kumpiyansa sa sarili, maparaan at maagap na pagtugon sa pangangailangan, at maayos na paglalaan ng oras sa pilot testing, na nagsisilbing gabay upang maging epektibo ang paggamit ng larong pang-edukasyon, mapabuti ang pagkatuto ng nag-aaral, at higit na mapaunlad ang propesyonal na kasanayan ng guro.

Rekomendasyon Para sa Higit Pang Pananaliksik

Mula sa nakalap na datos, inirerekomenda ng pananaliksik na palakasin ang mga pagsasanay, seminar, at mentoring programs para sa mga guro upang higit na mahasa ang kanilang kakayahan sa paggamit ng makabagong larong pang-edukasyon. Mahalaga rin ang sapat na suporta sa teknolohiya at kagamitan, kabilang ang maayos na koneksyon sa internet at mga materyales sa pagtuturo, pati na rin ang tamang paglalaan ng oras para sa paggawa, pagsusuri, at pilot testing ng mga kagamitan bago ito ipatupad. Sa ganitong paraan, masisiguro ang epektibong paggamit at angkop na pag-angkop ng mga laro sa kurikulum, na tunay na makatutugon sa pangangailangan ng kalidad na edukasyon at mas mapapabuti ang karanasan sa pagkatuto ng mga estudyante.

PANGWAKAS NA PAHAYAG

Sa kabuoan ng pananaliksik na ito, aking napagtanto na ang mga guro na nasa gintong gulang ng pagtuturo ay patuloy na nagpapamalas ng kakayahang makasabay sa mabilis na daloy ng pagbabago sa larangan ng edukasyon. Sa kabila ng mga hamong dulot ng teknolohiya at makabagong pamamaraan, nananatili silang bukas sa pagkatuto, mapamaraan, at handang yakapin ang inobasyon upang mapataas ang kalidad ng pagtuturo at pagkatuto. Ang kanilang pagiging bukas sa bagong kaalaman ay patunay ng matibay na determinasyon at malasakit sa kanilang propesyon.

Nauunawaan ko rin na ang paggamit ng mga makabagong larong pang-edukasyon ay hindi lamang simpleng kasangkapan sa pagtuturo, kundi isang epektibong paraan upang mapanatili ang sigla, interes, at aktibong partisipasyon ng mga mag-aaral sa bawat aralin. Sa pamamagitan nito, nasaksihan ko kung paano ang mga guro, sa kabila ng kanilang edad, ay nakapagsusulong ng makabuluhang karanasan sa pagkatuto.

Bilang mananaliksik, aking napagtanto na ang tunay na diwa ng pagtuturo ay hindi nasusukat sa edad o sa bilis ng pag-angkop sa teknolohiya, kundi sa pagkakaroon ng bukas na kaisipan, positibong saloobin, at pusong handang matuto. Ang mga gurong ito ay nagsisilbing inspirasyon isang paalala na ang pagiging guro ay walang hangganan basta't may layuning magbahagi ng karunungan para sa kapakinabangan ng susunod na henerasyon.

ISSN (Online): 2455-3662
EPRA International Jou rnal of Multidisciplinary Research (IJMR) - Peer Reviewed Journal
Volume: 12| Issue: 1| January2026|| Journal DOI: 10.36713/epra2013 || SJIF Impact Factor 2025: 8.691 || ISI Value: 1.188

REFERENCES

1. *Adeoye-Olatunde, O. A., & Olenik, N. L. (2021). Research and scholarly methods: Semi-structured interviews. JACCP Journal of the American College of Clinical Pharmacy, 4(10), 1358–1367. https://doi.org/10.1002/jac5.1441*
2. *Aditya, D. S. (2021, February 17). Embarking digital learning due to COVID-19: Are teachers ready? Aditya | Journal of Technology and Science Education. https://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/1109/501*
3. *Affouneh, S., et al. (2020). Access to education and social status in game-based learning. International Journal of Didactical Studies.*
4. *Akram, H., Abdelrady, A. H., Al-Adwan, A. S., & Ramzan, M. (2022). Teachers' perceptions of technology integration in teaching-learning practices: A systematic review. Frontiers in Psychology, 13. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317*
5. *Alcántara, E. S., Cordero, M. A. P., & Francisco, J. M. (2022). Digital literacy and its impact on teachers' [incomplete information].*
6. *, 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*
7. *Kaplan-Rakowski, R., Grotewold, K., Hartwick, P., & Papin, K. (2023). Generative AI and teachers' perspectives on its implementation in education. The Journal of Interactive Learning Research, 34(2), 313–338. https://doi.org/10.70725/815246mfssgp*
8. *Lampropoulos, G. (2023). Educational benefits of digital game-based learning: K–12 teachers' perspectives and attitudes. Advances in Mobile Learning Educational Research.*
9. *Longhurst, M. L., Jones, S. H., & Campbell, T. (2021). Mediating influences in professional learning: Factors that lead to appropriation & principled adaptation. Professional Development in Education, 48, 506–522.*
10. *Low, J. Y., Balakrishnan, B., & Yaacob, M. I. (2023). Educational game-based design training on Newton's laws for physics teachers: A need analysis for module development. Asian Journal of Education and Social Studies.*
11. *Luaran, J. E., Ramli, H. B., & Jain, J. (2025). Addressing challenges in aligning technology with educational objectives: Issues in gamification and game-based learning. International Journal of Research and Innovation in Applied Science, X(II), 387–392.*
12. *Manesis, D. (2020). Barriers to the use of games-based learning in pre-school settings. International Journal of Game-Based Learning, 10, 47–61.*
13. *Monteiro, A., Mouraz, A., & Thomas Dotta, L. (2020). Veteran teachers and digital technologies: Myths, beliefs and professional development. Teachers and Teaching, 26, 577–587.*
14. *Negrín-Medina, M. A., Bernárdez-Gómez, A., Portela-Pruaño, A., & Marrero-Galván, J. J. (2022). Teachers' perceptions of changes in their professional development as a result of ICT. Journal of Intelligence, 10.*
15. *Parra-González, M. E., Belmonte, J. L., Segura-Robles, A., & Cabrera, A. F. (2020). Active and emerging methodologies for ubiquitous education: Potentials of flipped learning and gamification. Sustainability, 12(2), 602. https://doi.org/10.3390/su12020602*
16. *Ragni, B., Toto, G. A., Di Furia, M., Lavanga, A., & Limone, P. (2023a). The use of digital game-based learning (DGBL) in teachers' training: A scoping review. Frontiers in Education, 8. https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1092022*
17. *Rai, M., & Hossain, M. (2021). Resistance to digital pedagogies: A study of online games in the Indian readiness for teaching online: Implications for professional development. Educational Technology Research and Development.*
18. *Sabrina, S. M. (2020). The use of digital game-based learning in EFL classroom: Teachers' voices. Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019).*
19. *Sari, P., & Wahyuni, D. (2021). Teacher resistance to online games in language education: A study of [incomplete information].*
20. *Serrano, D. F. (2022). E-Games: Salitalino sa pagpapalawak ng bokabularyo sa Filipino. International Journal of Research Publications, 102(1), 527–536. https://ijrp.org/paper-detail/3279*
21. *Shofyana, M., Santoso, Y. I., Aditama, M. G., Yulianti, E. H., & Wibisana, M. A. (2024). Bridging cultures: Integrating game-based learning based on local wisdom in ELT. Tell: Teaching of English Language and Literature Journal, 12(2).*
22. *Shuklina, E. A., Pevnaya, M. V., & Shirokova, E. A. (2020). Adaptation potential of teachers of the third age in the conditions of higher education transformation. The Education and Science Journal, 22(1), 146–169. https://doi.org/10.17853/1994-5639-2020-1-146-169*
23. *Tariq, B., Dilawar, M., & Muhammad, Y. (2020). Innovative teaching and technology integration: Exploring elderly teachers' attitudes. International Journal of Distance Education and E-Learning.*
24. *Taufik, Hilmun, P., Sabella, E., & Sabrina, S. M. (2020). The use of digital game-based learning in EFL classroom: Teachers' voices. Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019).*
25. *Toquero, C. M., Sonsona, D. A., & Talidong, K. J. (2021). Game-based learning: Reinforcing a paradigm transition on pedagogy amid COVID-19 to complement emergency online education. International Journal of Didactical Studies. University Press.*
26. *Vijayan, R. (2021). Teaching and learning during the COVID-19 pandemic: A topic modeling study. Education Sciences, 11(7).*
27. *Walter, Y. (2024). Embracing the future of artificial intelligence in the classroom: The relevance of AI literacy, prompt engineering, and critical thinking in modern education. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 21(1). https://doi.org/10.1186/s41239-024-00448-3*