

Larong Tabletop na Isabuhay: Mga Paunang Puna sa Pagpapaunlad ng Disenyong Laro ng isang Game-based Learning na Materyal /

The Tabletop Game Isabuhay: Some Preliminary Critiques for Developing a Game Design of a Game-based Learning Material

Mariyel Hiyas Concha Liwanag
Unibersidad ng Pilipinas Los Baños
mcliwanag2@up.edu.ph

Binuo ang *Isabuhay*, isang turn-based, kooperatiba at roleplaying na larong tabletop bilang isang supplementaryong aktibidad sa mga klaseng tumatalakay sa wika at lipunan sa andergradwadong antas. Sa papel na ito, tinasa ang kabuuang disenyo ng kasalukuyang bersiyon ng laro ayon sa mga sumusunod na pamantayan: ang layunin, mga nilalaman at impormasyon, ang mekanismo, ang kuwento, ang estetika at audio-biswal, ang bastidor, at ang ugnayan ng mga ito sa bawat isa sa loob at labas ng laro. Nakita ang ilang kalakasan ng laro upang maabot ang layuning maging isang turn-based, kooperatiba at roleplaying na larong tabletop at ang pamamaraan para maisagawa ito gamit ang mga libre at aksesibleng kagamitan. Gayunman, tulad ng anumang idinidisenyong laro, may ilang puna para sa pagpapaunlad nito. Nakaugat ang kalakhan ng mga isyu sa disenyo ng laro sa kawalan ng kasaklawan ng layunin ng laro. Dahil hindi ito masaklaw, walang mahigpit na ugnayan sa ilang piyesa o elemento sa loob ng laro at walang kaisahan sa biswal na estetika nito. Gayunman, magagamit ang mga puna na ito para paunlarin ang isang larong ito tungo sa proyekto ng pagiging bahagi ng bukas na rekursong pang-edukasyon para sa pagtuturo ng wika.

Mga Susing Salita: Larong Tabletop, Bukas na Rekursong Pang-edukasyon, Mga Katutubong Wika, Game-based Learning, Disenyo ng Laro

The turn-based, cooperative and roleplaying tabletop game Isabuhay was created as a supplementary activity in undergraduate courses that cover the topic of language and society using the available materials. This paper evaluates the current version of the game design based on the following criteria: the game's objective, contents and information, mechanism, narrative, aesthetics and audio-visual presentation, framework, and the coherence between these criteria. Few strengths of the game were identified, and these most cover the goal of having the table in its turn-based, cooperative, and roleplaying characteristics. However, like any game design, few points for development were observed, and most of the issues or loopholes of the game design are rooted in the objective's lack of extensivity. Such result in lack of coherence among pieces or elements of the game and lack of holistic visual aesthetics of the game. These points can be used to further develop the game in a project that aims to create a game as part of open educational resources for teaching language in the country.

Keywords: Tabletop Game, Open Educational Resources, Philippine Languages, Game-based Learning, Game Design

Ang Laro sa Konteksto ng Edukasyon

Umusbong sa huling yugto ng ika-19 na siglo ang konsepto ng laro bilang bahagi ng edukasyon at ng adbokasiya bagaman matagal na itong bahagi ng komunikasyon, aliw at interaksyong pantao. Sa huling bahagi ng Dekada '80 lamang napukaw ang interes ng mga guro sa tinatawag na *game-based learning* (GBL) dahil sa pag-unlad ng teknolohiya at pagpapakilala sa kompiyuter at CD sa mga huling taon ng dekadang iyon hanggang unang bahagi ng Dekada '90. Ilan lamang ang *Math Blaster* ng Davidson-Knowledge Adventure noong 1987 at ang *The Incredible Machine* ng Jeff Tunnell Productions noong 1993 sa mga halimbawang larong kompiyuter para sa pagkatuto na lumitaw sa panahong ito (Klopfer, et al. 15). Umusbong ang konsepto ng GBL bilang isang popular na metodo sa pagtuturo lalo na sa panahong digital. Inilarawan ang konseptong ito bilang “isang sistemang mayroong tiyak na batas at kung saan ang mga manlalaro ay napapaloob sa isang artipisyal na tunggalian at mayroong nasusukat na kalalabasan (*a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome*)” (Plass et al. 3). Kung gayon, inilalarawan ang GBL bilang isang buong disenyo ng laro gamit ang iba-ibang materyal para maabot ang isang layuning labas sa laro.

Nakakawing sa digital na mga laro o *video game* ang konsepto ng GBL sa mga bansang mayroong matatag na industriya sa teknolohiya. Sa Pilipinas, mayroong mga inisyatiba rito sa anyong digital at tabletop. Malawak na termino ang larong tabletop para ilarawan ang mga larong interaktibo para sa maliit na grupo ng mga manlalaro na gumagamit ng mga bagay na inilalatag at pinagagalaw sa isang patag. Maraming klasipikasyon ng mga larong tabletop at kabilang dito ang ilan sa popular na kategorya ng mga larong *board*, *card*, *puzzle*, at *miniature*. Pangunahing layunin ng papel na ito na ilunsad ng isang kritika sa panimulang pagdidisenyo ng larong tabletop na *Isabuhay* bilang estratehiya sa pagtuturo ng diskurso ng mga katutubong wika sa antas kolehiyo sa pamamagitan ng mga sumusunod: 1) Ipakilala ang mga elemento ng laro at ang interaksyon ng mga ito; 2) talakayin ang proseso sa pagbuo ng mga elemento ng laro at ang mga prinsipyo sa likod nito; at 3) tasahin ang disenyo ng laro batay sa layunin at estruktural na disenyo ng mga laro sa pagkatuto (*game-based learning*).

Mga Inisyatiba at Pananaliksik na Game-based Learning (GBL) sa Pilipinas

Nagsimula ang iba-ibang inisyatiba mula sa mga guro at developer sa Pilipinas upang lumikha ng mga laro sa pagkatuto. Isang halimbawa nito ang larong pang-mobile na idinisenyo ng mga guro sa isang unibersidad para sa asignaturang Araling Pilipino ng mga mag-aaral ng Ikawalong Baitang (Miguel, et al. 27–39). Naglalaman ang kanilang laro ng tatlong uri ng kategorya: larong pagsusulit para tasahin ang kaalaman, larong batay sa memorya para sa kasanayan at larong pagtutulad para sa pag-unawa; kada kategorya ay mayroong apat na antas at mabubuksan lamang kapag natapos ang nauna (Miguel, et al. 32–33). Samantala, ipinakilala ni Potenciano Conte sa kaniyang papel ang pagdisenyo ng larong *L-Akad* para sa kaniyang asignaturang Ekonomiks sa kolehiyo noong 2017 (Conte 1–4) at bahagi ng Martial Law Museum din ang likha ni Isa De Vera na larong roleplaying game *Lipunan* sa tipong papel at bolpen, isang kategorya ng larong tabletop at libreng mada-download at malalaro bilang bahagi ng pagtuturo (De Vera, *Lipunan—An Educational Role Playing Game*). Nitong 2022, inilunsad ng University of the Philippines Resilience Institute (UPRI) ang kanilang board game hinggil sa paraan ng pag-aangkop at pagbawi ng mga indibidwal, grupo at komunidad sa mga sakuna at panganib (*disaster resilience*) na *Sakunwari* bilang bahagi ng kanilang proyektong Woke4COVID (Jadloc). Sa pagsusuri, nakatuon ang kalakhan sa mga nakalap na inisyatiba sa mga disiplinaryang pang-agham panlipunan tulad ng kasaysayan, ekonomiks, at pangangasiwa. Layunin ng proyektong ito na makadagdag sa mga inisyatiba at larong idinisenyo para sa pagtuturo, partikular ukol sa mga wika sa Pilipinas at kalagayan ng mga ito. Tuon ng papel na ito na palawakin ang bilang ng pagsusuri na mayroon hinggil sa GBL sa disiplina ng Filipino at mga wikang katutubo.

Pinatunayan na rin ng iba-ibang pagsusuri at pananaliksik sa Pilipinas ang bentahe ng GBL. Nakatulong ang disenyong GBL para pataasin ang partisipasyon sa loob ng silid-aralan ng kursong agham ng mga mag-aaral ng Ikaapat na Baitang sa isang *special education-gifted talented* (SPED-GT) na mababang paaralan sa Zambales (Barantes & Tamoria 21). Malaki rin ang ganansiya ng paggamit ng GBL sa loob ng silid-aralan, ayon sa ulat ng mga guro sa Agham ng Ikapitong Baitang mula sa siyam

na paaralan sa Oblates: nakatuwang sa pagkamit ng pagkatuto ng mga mag-aaral at napayaman ang karanasan sa pagkatuto bagaman mayroong kakapusan sa mga kagamitan at sa pagkakaiba-iba ng mga mag-aaral (Makalintal & Malaluan 260–276). Mula sa mga pananaliksik na ito, nais makamit ng proyektong ito pagtugon sa suliranin sa kakulangan ng materyal panturo para maisagawa ang isang GBL. Mayroon ding bentahe ang paggamit ng GBL sa mga guro ng mga kursong Technical–Vocational dahil naitatahi ng mga laro ang mga konsepto at ideya mula sa loob ng kanilang klase tungong konteksto sa labas nito (Godoy 347). Nangangahulugan na hindi lamang para sa mababang antas sa edukasyon ang GBL, kundi maging sa mataas. Inilimbag kamakailan ang papel na “Panimulang Pagsusuri sa Gamit ng Tabletop Game na *Isabuhay* bilang Estratehiya sa Pagtuturo ng Wika” bilang komplementaryong saliksik ng papel na ito. Nakatuon ang naunang papel sa bentahe ng larong *Isabuhay* ayon sa tugon ng mga andergradwadong mag-aaral na kumuha ng kursong Language and Culture sa Unibersidad ng Pilipinas Los Baños sa pamamagitan ng isang sarbey na pinasagutan sa mga mag-aaral gamit ang apat na prinsipyo sa pamantayan ni James Paul Gee ng isang mahusay na GBL at ilan sa naitalang bentahe ng paunang disenyo ng larong *Isabuhay* ang kakayahan nitong itahi ang mga konsepto na nasa loob ng laro tungo sa silid-aralan at sa labas; pataasin ang partisipasyon at motibasyon ng mga mag-aaral sa kurso; at pagbuo ng sariling identidad bagaman ang laro ay kooperatiba (Liwanag 111–114). Habang naaayon ang komplementaryong papel sa tugon ng mga mag-aaral, tuon ng papel na ito na suriin ang mismong pagdisenyo ng laro mula sa konseptuwalisasyon nito hanggang implementasyon.

Ginamit sa pagsusuring ito ang holistikong pagtatasa na idinisenyo nina Konstantin Mitgutsch at Narda Alvarado ng The Singapore–MIT GAMBIT Game Lab. Pitong (7) pamantayan ang tinukoy upang maituring na “*purposive*” o makabuluhang disenyo ng isang laro na mayroong layunin labas sa aliw: ang layon, mga nilalaman at impormasyon, mekanismo, ang kuwento, ang estetika at audio-biswal, ang bastidor (*framework*), at ang pagkakaugnay-ugnay at mahigpit na ugnayan sa sistema ng laro (Mitgutsch & Alvarado 123–127). Pinili ang batayang ito dahil sa layunin ng kanilang laboratoryo sa paglikha at pagpapaunlad ng mga programang pampananaliksik at pang-edukasyon sa disiplina ng laro at dahil halaw rin ito sa kanilang

pagsusuri ng mga umiiral na batayan sa pagdidisenyo ng laro at mga estratehiya sa pagdidisenyo. Tatalakayin sa mga susunod na seksiyon ang larong tabletop na *Isabuhay* bilang isang disenyo batay sa pitong pamantayang binanggit.

Ang Layon ng Paglikha ng Larong Tabletop na *Isabuhay*

Ayon kina Mitgutsch at Alvarado (122), nakakahon lamang ang mga larong pang-aliw sa karanasan ng mga manlalaro, habang mayroong tunguhing naiiba ang mga larong mayroong layunin labas sa laro. Sa paglikha ng ganitong uri ng laro, may layunin labas sa pagiging laro nito, mahalagang tukuyin ang intensiyon ng nagdisenyo at estratehiya upang makaimpluwensya ng manlalaro (Mitgutsch & Alvarado 122). Tatlo ang rason na nagtulak para likhain ang larong tabletop na ito. Una, naroroon ang karanasan ng kabataan sa kasalukuyan sa paglalaro ng video games at mga larong tabletop. Ikalawa, ang kalagayan ng sektor ng edukasyon hinggil sa mga rekursu. Huli, ang pagnanais na isalin ang mga naratibo hinggil sa mga wika sa Pilipinas mula sa perspektiba ng mga komunidad at ng mga nagfi-fieldwork.

Patuloy ang paglago ng industriya ng laro sa gitna ng pandemya. Ayon sa report ng propesyonal na firm na PricewaterhouseCooper (PwC), 10% ang inilago ng kita ng mga laro nitong 2020 at inaasahang lalago sa *compounded growth rate* nito na 4.4% hanggang 2025 (Takahashi). Dagdag, tinataya ng Statista Research Department na nasa 152 milyong dolyar ang kita ng industriya mula sa Pilipinas. Bago ang pandemya, makikita ang pag-usbong ng kultura ng larong tabletop sa bansa sa pagsulpot ng iba-ibang board game café sa Maynila na dinarayo ng mga pamilya at kabataan. Kamakailan, naging kilala ito sa mga kabataan at matatanda na nasa uring panggitna lalo na sa pagsulpot ng mga tabletop game cafes sa mga lugar na urban (De Vera, “10 board game cafes to try now”; Cables). Hindi nalalayo ang mekanismo sa laro ng mga larong digital at tabletop bagaman magkaiba ng midyum. Mayroong mga pagkakataon na kalaunan, ang mga larong tabletop ay ginagawang video at kabaligtaran (Mastrangeli; Meehan; Winkie).

Bagaman nagkakalapit ang mekanismo ng dalawang tipo ng laro, maituturing na mas lapat ang larong tabletop dahil na rin sa maaaring sagka sa paggamit ng digital na laro bilang bahagi ng kursong itinuturo

lalo at walang gadyet ang kalakhan sa mga mag-aaral ng mananaliksik, o kung mayroon man, mababa ang espesipikasyon. Mayroon ding limitasyon sa Internet at *mobile signal* sa loob ng unibersidad na pinagtuturuan. Hindi nalalayo ang pansariling karanasan sa karanasan ng mga guro sa sektor ng edukasyon. Bagaman magandang inisyatiba ang paglikha ng mga GBL gamit ang makabagong teknolohiya, magiging aksesible sa nakararami ang paglikha ng mga laro sa pagkatuto sa anyong tabletop dahil nananatiling isyu ang mga batayang pangangailangan sa isang paaralan dahil sa kakulangan ng badyet para sa sektor ng edukasyon at sa nananahang isyu ng *digital divide*. Ayon sa pag-aaral ng Philippine Institute for Development Studies, nahuhuli ang Pilipinas sa halaga ng inilalaan ng gobyerno sa bawat mag-aaral kung ikukumpara sa mga karatig-bansa nito sa Pasipiko at Asya (Abrigo 3–4). Makikita rin ang matingkad na isyung ito sa paghahambing na ginawa ng Philippine Business for Education Executive Director Chito B. Salazar sa mga bansang Thailand at Pilipinas: Naglalaan ang gobyerno ng Thailand ng badyet na \$852 sa bawat mamamayan nito samantalang naglalaan lamang ang Pilipinas ng \$138 (Liu). Dagdag sa suliranin ng mababang alokasyon ng gobyerno para sa edukasyon ang kakulangan ng kagamitan at mababang koneksiyon sa Internet. Sa katunayan, isiniwalat pang lalo ng pandemya ang teknolohikal na isyung kinaharap ng mga guro at mag-aaral. Ilan sa mga kinaharap na suliranin ng mga guro ang mabagal na Internet, kawalan ng angkop na gadyet at ang transisyon sa paglikha ng mga materyal na lapat para sa pagtuturo sa onlayn (Collado, et al. 292). Dahil dito, isang hamon para sa isang guro tulad ng mananaliksik na gamitin ang platapormang digital para sa pagpapaunlad ng kaniyang pagtuturo lalo na para sa isang GBL. Hindi lamang sa anyo ang kaangkupang kinakailangan, kundi masusing pagdidisenyo rin. Nauugat ang ikalawang motibasyon ng pagdidisenyo ng isang larong tabletop bilang estratehiya sa pagtuturo ng wika sa antas batsilyer ang kaangkupan sa kalagayan ng edukasyon. Sa umpisa, sinubukan ang paggamit ng mga komersiyal na mga tabletop para sa mga klase ngunit naobserbahan ang mga kakulangan ng mga ito at ang pilit na paglalapat ng mga layunin sa mekanismo ng komersiyal na laro, bagay na mauunawaan dahil hindi naman nilikha ang mga komersiyal na tabletop para sa klase.

Ikatlong motibasyon sa pagdidisenyo ng larong tabletop ang kalagayan ng mga wikang katutubo.

Mayroon nang mga pananaliksik hinggil sa dokumentasyon ng mga wika sa Pilipinas, ngunit mainam na maisalin ang mga pananaliksik na ito sa isang paraan na mapupukaw ang interes ng mga mag-aaral. Mahalagang maibahagi sa mga mag-aaral ang usapin kung ano ang mga panlabas na sanhi ng pag-iral at pagkamatay ng mga wika sa bansa. Sa 186 na wikang katutubong naitala sa Pilipinas, 35 rito ang nanganganib (*troubled*) at 11 ang mamamatay na (*dying*) (Eberhard, et al.).

Mula sa tatlong motibasyong ito ang pagdidisenyo ng larong tabletop na *Isabuhay* bilang bahagi ng pagtuturo ng diskurso ng wika sa Pilipinas. Maituturing na mainam na paraan ang paggamit ng larong tabletop para mailapit sa mga kabataang mag-aaral ang mga isyung pangwika. Sa pagdidisenyo sa anyong tabletop, nakakawing pa rin ito sa diwa ng GBL at hindi sagka ang kawalan ng teknolohiya. Pinangalanan ang larong *Isabuhay* dahil nangangahulugan itong pag-bibigay-buhay sa isang bagay. Naaangkop ang pangalan dahil ang laro ay maaaring maging isang representasyon ng pagbibigay-buhay sa anyong roleplaying sa mga kadalasang nababasa o napapanood lamang. Dagdag pa rito, nakapaloob din ang mga salitang *isa* at *buhay*. Kumakatawan ang salitang *isa* sa pagkakaisa sa loob ng grupo lalo na sa usaping estratehiya at rekursong bilang malaking bahagi ng larong ito. Samantala, kumakatawan ang salitang *buhay* sa “búhay” at “buháy” ng wika bilang tema ng laro.

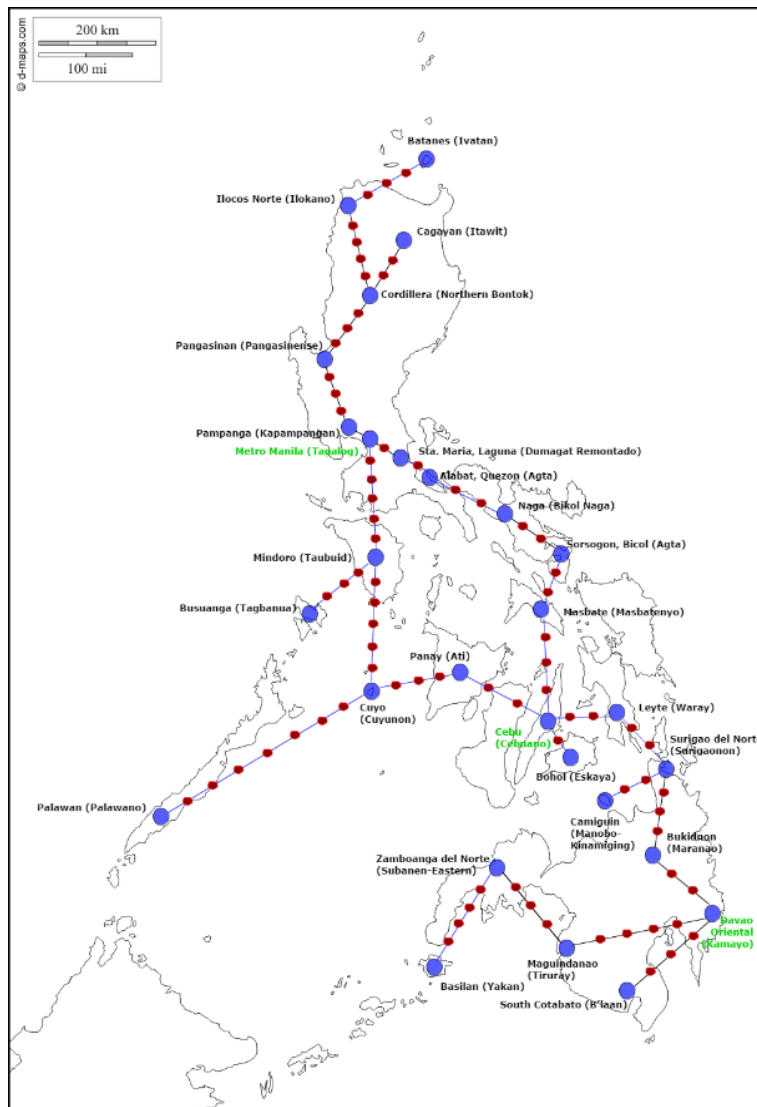
Hangarin na makatulong ang larong ito sa mga guro ng wika sa antas kolehiyo bilang isang bukas na rekursong pang-edukasyon o *open educational resources* (OER). Tumutukoy ang OER sa mga materyal na maaaring panatilihin, gamitin, baguhin, ihalo sa iba pang materyal, at ipamahagi nang libre (Wiley). Sa ganitong diwa ng OER, maaari pa itong paunlarin ng mga guro upang maging akma sa kanilang klase at pangangailangan. Unang idinisenyo ang larong *Isabuhay* bilang isang turn-based, kooperatiba at roleplaying na laro para sa mga klaseng COMA 102 (Language and Communication) ng mga mag-aaral ng batsilyer sa Sining Komunikasyon ng mga pang-akademikong taon na 2016–2018 sa isang pampublikong unibersidad. Lumaon, ginamit na rin ito para sa kursong General Education na WIKA 1 (Wika, Kultura at Lipunan) na may layuning pagtatampok sa kahalagahan ng wikang Filipino sa pagsusulong ng kritikal at mapagpalayang edukasyong nakaangkla sa nasyonalismo sa pamamagitan ng

pagpapahalaga sa mga wikang katutubo bilang batayan ng pagpapaunlad ng wikang Pambansa sa gitna ng mga isyu ng globalisasyon at kinukuha bilang isang General Education na klase ng mga andergradwadong mag-aaral ng iba-ibang kurso noong 2019. Sa mga klaseng binanggit, ginamit ang laro bilang suplementaryo lamang at hindi kabilang sa minamarkahan para sa paggrado ng klase. Dalawa ang pangunahing layunin sa loob ng laro: pigilan ang pagkamatay ng 28 katutubong wika at makabuo ng sentrong pangwika para sa bawat isa nito. Upang maituring na nagtagumpay sa loob ng laro, kailangang mapanatiling buhay ang lahat ng mga wika at makabuo ng sentro sa lahat ng lugar.

Ang Nilalaman at Impormasyon ng Laro

Ikalawang pamantayan sa pagdidisenyo ang nilalaman at impormasyon. Tumutukoy ito sa mga bahagi ng laro na inihahain sa at nakikita ng mga manlalaro, kasama rito ang mga salita at imahen (Mitgutsch & Alvarado 123). Dalawang matingkad na nilalaman ng larong *Isabuhay* ang ginagamit at nakikita ng mga manlalaro: ang mapa bilang lunsaran ng laro at ang mga karakter na tangan ng bawat manlalaro.

Ang mapa ang nagsisilbing lunsaran ng laro at ang itinakdang espasyo ng mga manlalaro-mag-aaral. Nagtataglay ang malaking mapa ng Pilipinas ng mga



Litrato 1. Mapa ng *Isabuhay* mula sa binagong blankong mapa ng isang websayt na D-maps (<http://www.d-maps.com>)

ruta at nahahati ito sa mga bilog (tingnan sa Litrato 1). Ang mapang ito ang ginamit ng mga mag-aaral para makita ang paglalakbay ng mga karakter sa loob ng laro. Mayroong 186 na mga wika sa Pilipinas (Eberhard, et al.), ngunit 28 lamang na pangkat-etnolingguwistiko ang isinama sa laro: Ivatan ng Batanes, Ilokano ng Ilocos Norte, Itawit ng Cagayan, Northern Bontok ng Cordillera, Pangasinense ng Pangasinan, Kapampangan ng Pampanga, Tagalog ng Metro Manila, Dumagat Remontado ng Laguna (bagaman mayroon din nito sa Rizal at Quezon), Agta ng Quezon, Taubuid ng Mindoro, Tagbanua ng Busuanga, Bikol Naga ng Naga, Agta ng Sorsogon, Masbatenyo ng Masbate, Palawano ng Palawan, Cuyunon ng Cuyo, Palawan, Ati ng Panay, Sebwan ng Cebu, Eskaya ng Bohol, Waray ng Leyte, Surigaonon ng Surigao del Norte, Manobo–Kinamiging ng Camiguin, Maranaw ng Bukidnon, Kamayo ng Davao Oriental, Tiruray ng Maguindanao, Subanon–Eastern ng Zamboanga del Norte, Yakan ng Basilan at B’laan ng South Cotabato. Kinatawan ng bawat asul na bilog ang mga komunidad na ito at mayroong mga pulang bilog sa pagitan ng mga komunidad na kumakatawan naman sa bilang ng pagkilos ng mga pamato para lakbayin mula isang komunidad tungong sumunod at tinatawag itong mga stop-over sa laro. Kaagapay naman ng mapa ang pisikal na representasyon ng bilang ng mga ispiker kada komunidad (tingnan ang Litrato 2). Bago magsimula ang laro, ang bawat pangkat-etnolingguwistiko ay mayroon ng bilang ng ispiker sa eskalang 1:12 ng tantiya ng Ethnologue noong 2018 (Eberhard, et al.). Halimbawa, kung mayroong 17,200 na ispiker ang Tagbanua ng Palawan ayon sa Ethnologue, may representasyon itong bilang na 1,433 sa laro. Nadaragdagan at nababawasan ang bilang na ito ayon sa galaw ng mga karakter at sa mga pangyayari.

Sa mapa, nagtakda ng ilang lugar na mayroong Paliparan. Sa loob ng laro, sinumang karakter na nasa lugar na mayroong Paliparan ay maaaring lumipad tungo sa ibang Paliparan na may katumbas na kapalit. Kinakatawan ang mga lugar na ito na mayroong berdeng teksto. Sa mapa rin idinidikit ang tinatawag na mga sentro na kumatawan sa mga bahay-saliksikan at binigyang representasyon sa laro sa pamamagitan ng maliit na istiker na hugis-tahanan (tingnan ang Litrato 3). Kung babalikan ang ikalawang layunin ng grupo, kinakailangang makapagtayo ng sentro ang grupo sa kada komunidad sa laro. Isang mahalagang paksa sa pagtuturo ng wika ang araling pampook at

kung paano pinalalakas nito hindi lamang ang mga wika sa mga takdang komunidad nito kundi maging ang pagtataguyod sa Araling Pilipino. Sa pag-aaral ni Randy Nobleza (184), ipinakita niya kung paaano nakatutuwang ang mga bahay-saliksikan tulad ng Center for Kapampangan Studies (CKS), Cebuano Studies Center (CSC), at Mindanawan Initiatives for Cultural Dialogue (MICD) sa pagsusulong hindi lamang ng adbokasiya kundi maging sa pagpapalakas ng pananaliksik at sinupan hindi lamang sa araling pampook at *area studies*, kundi maging sa Araling Pilipino.



Litrato 2. Egg carton at mga sequin bilang representasyon ng bilang ng mga ispiker sa bawat komunidad

Magkakaibang karakter ang tungan ng mga mag-aaral at ng guro sa larong *Isabuhay*. Ginagampanan ng guro ang karakter ng Tagapagpadaloy o Game Master (GM). Ang pangunahing layunin niya ay ang pagtitiyak sa usad ng laro at pagsasagawa ng transaksyon sa loob ng laro. Hindi rin niya hawak ang direksiyon ng laro dahil may elemento ng tsansa ang kaniyang *turn* sa pamamagitan ng palabunutan. Sa *turn* ng GM, bumubunot siya ng mga posibleng mangyari sa mga komunidad. Samantala, hinahati ang klase sa mga grupo na may lima hanggang anim na miyembro. May

sariling pagdedesisyon ang bawat grupo at walang kompetisyon sa pagitan ng mga ito. Tatanganan ng mga mag-aaral ang mga indibidwal na karakter. Mayroong mga sumusunod na karakter ang bawat grupo: ang Guro na maaaring magdagdag ng higit na mataas na bilang ng ispiker sa isang komunidad; ang Linggwist na may kakayahang higit na mabilis na maglakbay mula isang komunidad tungong susunod; ang Nagpaplanong Pangwika na may kakayahang pataasin ang kakayahan ng lahat ng karakter sa pagdaragdag ng ispiker; ang Gobyerno na may kakayahang pigilan ang pagkabawas ng bilang ng ispiker; at ang Komunidad na maaaring ibigay ang kaniyang sariling galaw para sa iba pang karakter at ang tanging karakter na may kakayahang makapagpababa ng halaga sa pagtatayo ng sentro. Mayroong mga natatangi o nahihigit na kakayahan ang bawat isa sa mga karakter na ito.



Litrato 3. Ang imahen ng sentro sa larong *Isabuhay* na idinidikit sa mapa

Bibigyan ng isang set ng mga card at mga pamato ang bawat grupo at ipinaubaya sa mga mag-aaral ang pag-aatas ng mga karakter. Kinakatawan ng mga card ang mga karakter sa laro at nakikita sa mga ito ang katangian at kalakasan ng isang karakter (tingnan ang Litrato 4). Napapaunlad ang karakter at napapalakas ang kanilang katangian sa pamamagitan ng pagpapal-level. Nagsisimula ang lahat ng mga karakter sa unang antas (Level 1). Maaari nilang pataasin ito hanggang sa ikalimang antas. Samantala, kinakatawan din ng mga pamato na iba-ibang kulay ang bawat karakter. Ang mga pamato na ito ang siyang pinagagalaw sa loob ng

mapa. Sa bawat round ng laro, mayroong tig-iisang turn ang mga karakter. Sa kanilang turn, mayroong limang galaw na magagamit para sa layunin ng grupo. Sa isang turn na may limang galaw, maaaring gawin ng karakter ang mga sumusunod: gumalaw mula isang bilog patungong susunod, magdagdag ng ispiker, magtayo ng sentro, o gumamit ng Paliparan. Isang galaw ang bawat isa sa mga binanggit.

Ang matingkad na gampanin naman ng guro bilang GM ay magpadaloy ng kaayusan ng laro. Una, kinakailangang ipahayag ang mga pangyayari sa loob ng laro sa pamamagitan ng pagbunot ng mga papel na mayroong pangyayari. Nasa disenyong palabunutan at laro ng tsansa ang mga pangyayari sa mga komunidad. Mayroong epekto ang mabubunot sa isa o ilang komunidad sa loob ng laro. Halimbawa, maaaring mabunot ng GM ang pangyayaring “malawakan at mahigpit na implementasyon ng polisiyang pagpapalakas ng wikang Ingles sa buong bansa,” na mayroong epektong pagbabawas ng 500 ispiker sa lahat ng komunidad. Halaw ito sa polisiyang ibinaba ng dating Pangulong Gloria Macapagal-Arroyo na Executive Order 210 noong 2003 na layong palakasin ang paggamit ng wikang Ingles bilang wikang pampagtuturo (Official Gazette). Ikalawang gampanin ng GM ang magsilbing tindahan kung saan maaaring ipalit ang mga *badge*. Ang mga badge ang nagsisilbing salapi sa loob ng laro at ang tanging elemento ng larong *Isabuhay* na makikita rin sa labas. Sa labas ng laro, ipinamamahagi ang mga badge na mayroong iba-ibang halaga (tingnan ang Litrato 5) sa pamamagitan ng pagtutumbas nito sa mga gawain ng mag-aaral sa loob ng silid-aralan. Ginagamit ang mga badge sa paggamit ng paliparan na may halagang limang (5) badge, pagpapalakas ng mga karakter na may halagang dalawampung (20) badge kada antas, at pagbuo ng sentro na may halagang pitumpung (70) badge. Bagaman indibidwal na nakukuha ng isang mag-aaral ang mga badge, maaari itong pagsama-samahin ng grupo at kolektibong magdesisyon sa alokasyon ng mga ito. Itinatakda ng GM ang halos lahat ng transaksyon liban sa paggamit ng Paliparan sa pagtatapos ng turn ng lahat ng mga karakter.

Mailalarawan pa rin ang *Isabuhay* bilang isang larong kooperatiba dahil magkakampi ang mga mag-aaral sa isang grupo at ang kalaban nila mismo ang disenyo ng laro. Mayroon itong elemento ng roleplaying dahil bagaman grupo silang naglalaro, may partikular na role o karakter ang bawat isa.



LINGGWIST

Bilang isang linggwist, tungkulin kong kolektahin at ilarawan ang mga pangyayaring pangwika, partikular sa istruktura at pragmatikong gamit. May kakayahan akong bumuo ng mga teyoretikal na batayan na magagamit para sa mga pananaliksik na applied. Binabaybay ko ang mga komunidad para magsagawa ng mga pananaliksik pangwika na makatutulong sa mga komunidad.

PANGALAN: _____

NATATANGING KAKAYAHAN: May kakayahang akong laktawan ang mga stop-over (pulang bilog) kung kaya't mas mabilis ang aking paglalakbay

☐ Level 1 - Maaaring laktawan ang mga pulang bilog o stop-over basta't nasa iisang eryang panlupa. Ang mga komunidad na ito ay konektado ng kulay itim na linya.
 ☐ Level 2 - Maaaring laktawan ang mga stop-over, kulay itim man o asul ang linya sa pagitan ng mga bilog.
 ☐ Level 3 - Libreng makakagamit ng mga paliparan nang libre.
 ☐ Level 4 - Dagdag na 100 sa kasalukuyang bilang ng spiker na puwedeng idagdag ng Linggwist (hal. 200 kaysa 100 na batayang kakayahan).
 ☐ Level 5 - Dagdag ng panibagong 100 sa kasalukuyang bilang ng spiker na puwedeng idagdag ng Linggwist (ang epekto ay pumapatong sa mga naunang upgrade o yung tinatawag na stackable)

designed by freepik.com

Litrato 4. Halimbawa ng card na kumakatawan sa karakter sa loob ng laro



Litrato 5. Idinisenyong badge na may iba-ibang halaga para sa WIKA 1 (Wika, Kultura at Lipunan) na klase

Ang Mekanismo ng Laro

Ikatlong pamantayan nina Mitgustch at Alvarado ang mekanismo sa loob ng laro. Batay sa layunin kinakailangang maitakda ang mga batas sa kaayusan sa loob ng laro, ang operasyon ng pagbibigay-pabuya, at ang mga hamon sa loob ng laro (Mitgustch & Alvarado 123). Upang itakda ang kaayusan sa loob ng laro, inihanda ang isang manwal ukol sa larong *Isabuhay*. Nakapaloob sa manwal ang mga elemento

ng laro at mga layunin nito, ang daloy, at ang layunin sa loob ng laro.

Turn-based ang daloy ng larong ito dahil ang mga pagkilos sa larong ito ay kada turn. Nakadepende sa GM ang haba ng daloy ng kada sesyon at ang dalas ng paglalaro ng klase. Maaaring hatiin ang buong laro sa buong semestre at magtakda ang GM ng mga petsa sa loob ng oras ng klase kung kailan maglalaro ang klase. Maaaring dalawa hanggang tatlong round ang magawa

ng klase kada isang sesyon. Ang pagkakasunud-sunod ng turn ng bawat karakter ay binubunot din sa simula ng isang round. Sa pagitan ng bawat turn ng mga karakter ay turn ng Tagapagpadaloy. Sa kada turn ng isang karakter, mayroong hanggang limang (5) galaw na maaaring gawin. Maaaring tumulong ang mga kakampi sa pagdedesisyon at sa paglikha ng kabuuang estratehiya ng grupo. Ang galaw ng isang karakter ay maaaring 1) paglipat ng pamato ng sariling karakter mula isang bilog patungong kabila batay sa saklaw na kakayahan, 2) pagdaragdag ng ispiker, 3) paglikha ng kurikulum gamit ang sariling wika, 4) paggamit ng espesyal na kakayahan nito, o 5) pagtatayo ng sentro. Isang halimbawa nito:

Turn na ng Guro at kasalukuyang nasa Cebu ang kaniyang karakter. Ginamit niya ang kaniyang limang galaw sa pamamagitan ng paghakbang nang tatlong beses para marating ang komunidad ng Waray sa Leyte at katumbas na ito ng tatlong galaw. Sa panahong ito, Level 1 pa lamang ang kaniyang karakter, gayon din ang kanilang Nagpaplanong Pangwika. Dahil dito, makapagdaragdag lamang siya ng 200 kada galaw. Nagdagdag siya ng 200 ispiker para sa Waray ng Leyte (isang galaw). Level 2 na ang kanilang Komunidad at dahil dito'y maaari na siyang magtayo ng sentro sa halagang 50 badge kaysa 70. Lumapit na siya sa Tagapagpadaloy at ipinalit ang 50 badge para sa sentro. Matapos matanggap ang 50 badge, idinikit ng Tagapagpadaloy ang istiker ng sentro sa bilog na kumakatawan sa lugar ng Leyte. Katumbas na nito ang nahuhuli at nag-iisang natira niyang galaw.

Itinatala ng mga itinakdang kalihim ng bawat grupo ang mga galaw at pangyayari. Itinatala ng unang kalihim ng grupo para sa araw na iyon ang mahahalagang impormasyon tulad ng kasalukuyang bilang ng mga badge ng buong grupo, karakter at mga galaw nito, mga pangyayari at mga pagbabago sa bilang ng ispiker. Itinatala rin ang mga pangyayari at ang dinaragdagan at binabawasan na mga bead/sequin sa mga komunidad na binanggit. Pare-parehong mga card ang bubunutin para sa lahat ng grupo sa klase at magkakaiba-iba lamang sa estratehiya ng bawat grupo. Sa dulo ng sesyon, itatala ng ikalawang kalihim ang pinal na bilang ng mga ispiker kada komunidad at sinisinop ang materyales sa isang plastic envelope.



Litrato 6. Isang grupo ng mga mag-aaral ng COMA 102 (Language and Culture) habang nilalaro ang Isabuhay (Ikalawang Semestre ng Akademikong Taon 2017–2018)

Isinasagawa ang paglalaro bilang pahinga sa gitna ng mga paksa sa loob ng klase. Bagaman marami ang nagpabatid ng positibong tugon sa laro bilang pahinga at hindi integral sa paggagrado sa klase (Liwanag 107), maaaring paunlarin pang lalo ang *Isabuhay* bilang isang integral na bahagi mismo ng klase sa pamamagitan ng pagtataon ng ilang pangyayari sa loob ng laro sa mga paksa sa klase.

Ang Kuwento sa Loob ng Laro

Habang tumutukoy ang nilalaman sa mga impormasyon sa loob ng laro, ikaapat na pamantayan naman ang pagtitiyak ng naratibo sa loob ng laro (Mitgutsch & Alvarado 124). Ayon kina Mitgutsch & Alvarado (124), kinakailangang lumikha ang isang laro ng espasyo, kathang-isip man ito, na angkop sa layon ng laro.

Makikita sa laro ang ilang elemento ng kuwento. Maituturing ang ginagampanan ng mga mag-aaral bilang mga karakter ng kuwento. Mayroong natatanging kakayahan ang bawat isa sa kanila at halaw ang mga ito sa mga gampanin ng mga grupo o indibidwal sa usaping pangwika. Malaki ang ginagampanan ng isang guro sa paglinang ng mga wikang katutubo sa paaralan, samantalang makabuluhan ang gampanin ng mga mananaliksik tulad ng mga linggwist at mga nagpaplanong wika sa pagbibigay ng obhektibong suri sa usapin. Malaki rin ang impluwensiya ng mga ahensiya ng gobyerno tulad ng Komisyon sa Wikang Filipino at National Commission for Culture and the Arts at lokal na pamahalaan sa pag-uswag at pagtamlay

ng mga wikang katutubo. Ang mapa bilang lunsaran ng laro ang maituturing na tagpuan ng kuwento sa loob ng laro. Pinasimpleng kinatawan lamang ito kung tutuusin ng kumplikado at mas masalimuot na kalagayan ng Pilipinas at mga wikang katutubo. Malinaw na itinakda ang suliranin sa kuwento: mayroong mga nanganganib na mga wika sa loob ng laro at mikrokosmo ito ng nangyayari sa realidad. Walang iisang kuwento sa loob ng larong *Isabuhay*. Nagkakaiba-iba ang mga pangyayari sa loob ng laro dahil sa aspektong tsansa nito. Iba ang mga mabubunot na mga pangyayari ng isang klase sa panibagong klase at iba-iba rin ang estratehiya ng mga grupo para maabot ang layunin ng laro. Halaw sa mga tala sa fieldwork at mga balita ang mga pangyayaring nakapaloob sa balita, ngunit maituturing na pinasimpleng representasyon lamang ito ng tunay na kalagayan ng mga wika sa bansa.

Malaki ang pangangailangan para paunlarin ang bahaging ito ng laro lalo na sa usapin ng representasyon at pagtatapos ng kuwento. Bagaman mula sa pananaliksik ang mga pangyayari na makikita sa loob ng laro, maaaring ituring na misrepresentasyon ang pinapayak na representasyon ng kalagayan ng mga wikang katutubo. Dahil may bahagi naman talaga ng laro na maaaring kathang-isip, maaaring paunlarin ang bahaging ito sa pamamagitan ng paglikha ng mga kathang-isip na komunidad na ang danas sa loob ng laro ay batay sa danas sa realidad. Tulad din ng anumang kuwento, kinakailangang lumikha ng mahusay na pagtatapos sa laro. Sa danas ng pagpapadaloy ng laro, nagtatakda lamang ang GM ng huling sesyon para sa klase. Mapapaunlad ang disenyo ng laro kung may mahusay na pagtatapos ito na magtatahi sa lahat ng konsepto at paksa na nakapaloob sa laro, at hindi basta pagtatakda na lamang ng huling sesyon.

Ang Estetika at Audio-Biswal ng Laro

Ikalimang pamantayan sa pagdidisenyo ng laro ang estetika at audio-biswal. Ayon kina Mitgutsch at Alvarado (125), tumutukoy ito sa kabuuang imaheng disenyo ng laro mula sa biswalisasyon nito tungo sa tunguhin at ang mismong pagpili at paggamit ng mga ito.

Sa pagdidisenyo ng mismong laro mula sa estruktura nito upang maging mga pisikal na gamit para sa laro, gumamit ng mga kagamitan na mayroon sa paligid. Halimbawa, inihanda ang mapa ng laro sa pamamagitan ng pagkuha ng blankong mapa mula sa

websayt na D-Maps (www.d-maps.com). Pinili ito dahil libre itong magagamit at baguhin ng sinuman. Dalawa lamang ang kondisyon: kailangang banggitin ang tiyak na URL ng mapa at hindi hihigit sa 10 mapa ang gagamitin sa kada publikasyon, kasama na ang websayt (D-maps). Binago ang mapa sa pamamagitan ng paglalagay ng mga pangalan ng komunidad, at mga bilog at linya bilang ruta sa pagitan ng mga ito. Pagkatapos, inimprenta ito sa 26 na pirasong A4 bond paper na maaaring gamit na sa likod at pinagdikit-dikit upang maging madali ang pagtutupi at pagsisinop ng mga grupo matapos ang laro. Mula naman sa mga pinaglumaan at patapong larong tabletop ang mga pamato at pininturahan na lamang upang magkaroon ng pagkakapareho sa mga kulay sa lahat ng grupo. Dinisenyuhan naman ang mga card ng bawat karakter gamit ang imahen mula sa websayt na Freepik na nagpapahintulot na gamitin ang ilang imahen nang libre sa isang di-komersiyal na gawain hanggang may angkop na sipi. Huli, dinisenyo ang mga badge gamit ang *Canva*, isang websayt na nagbibigay-pahintulot na lumikha ng mga disenyo ang mga tao at ilunsad ito saanman, at ang sentro gamit ang *MS Paint*. Inimprenta ang mga badge sa bond paper at ang sentro sa sticker paper. Puputul-putulin ang mga ito sa maliliit na sukat.

Samantala, ang representasyon naman ng mga bilang ng ispiker kada komunidad ay pabago-bago. Sa tatlong semestrong paglulunsad ng larong ito, nagbago-bago rin ang sistema kung paano ito kinakatawan sa laro. Sa umpisa, gumamit ng isang egg carton na may marka kada komunidad bilang sisidlan ng mga sequin o bead na may katumbas na bilang na 1, 10, 50, 100, at 1000 na ispiker. Lumaon, gumamit ng tsart na napapalitan ng numero. Sa huling paglulunsad, naging *Excel sheet* na ito dahil mayroong smart phone ang ilan sa klase. Nagbago-bago man ng tipo ng representasyon, hindi nagbago ang representasyon sa loob ng laro mismo.

Walang holistikong disenyong estetika ang larong *Isabuhay*. Walang kaisahan ang mga kulay at imaheng pinili sa pagdidisenyo. Umasa ang laro sa mga libreng imahen at *editing tool* para maisakatuparan ang mga materyal na kailangan sa laro. Maging ang kagamitan para sa representasyon ng bilang ng mga ispiker ay magkakaiba ayon sa kung ano ang mayroon sa paligid. Maaari itong tingnan bilang maparaan ngunit maaari rin itong tingnan bilang kakapusan sa estetikang disenyo sa kabuuan ng laro.

Ang Bastidor ng Laro

Isa sa mga pamantayan para sa isang makabuluhang disenyo ng laro na mayroong layunin labas sa pagbibigay-aliw ang pagkakaroon ng bastidor nito. Ayon kina Mitgutsch & Alvarado (125), tumutukoy ang pamantayang ito sa pagsasaayos ng disenyo batay sa gagamit nito—kanilang antas ng kamalayan sa paglalaro, antas ng kakayahan sa loob ng laro at sa nilalaman o paksa ng laro.

Malaking bagay ang anyo ng laro na larong tabletop. Una, hindi sagka ang kakulangan sa teknolohiya para makasali ang mga mag-aaral. Ikalawa, mayroon ding karanasan sa paglalaro ng mga larong board o card ang kalakhan sa mga mag-aaral na nakaranas ng paglalaro ng *Isabuhay* (Liwanag, 107). Dagdag, nakatulong din ang disenyong kooperatiba at roleplaying ng laro sa pagtanggap ng mga mag-aaral dito. Dahil nasa diwa ito ng kooperasyon, kinailangan ng mga mag-aaral na magkakagrupo na magtulungan, hindi lamang sa pagdedesisyon ng mga galaw sa loob ng laro kundi maging sa koleksiyon at alokasyon ng mga badge. Ayon sa ibinahagi ng mga mag-aaral, nakatulong ang ganitong disenyo para itaas nila ang motibasyon ng isa't isa, hindi lamang sa loob ng laro kundi maging sa labas (Liwanag 109). Ibinahagi rin ng mga mag-aaral na bagaman kooperatiba ang disenyo ng laro, mayroon silang pagpapahalaga sa kanilang sariling ambag sa loob ng laro sa pamamagitan ng kanilang mga karakter (Liwanag 112).

Bagaman mayroong bentahe sa disenyong kooperatiba at roleplaying nito, kinakailangang paunlarin dito ang pagdidisenyo ng laro ayon sa sukat ng kakayahan ng mga karakter sa loob ng laro. Mahalagang aspekto ito ng laro para magpatuloy ang interes ng mga manlalaro rito. Sa isang laro, may layunin ang isang manlalaro na lumikha ng isang “perpektong” bersiyon ng kaniyang sarili sa loob ng laro at nakakamit lamang ito sa pamamagitan ng pagpapalakas ng kaniyang karakter (Nuncio & Felicilda 54). Kung gayon, habang lumalakas at lumilikha ng isang perpektong bersiyon ng karakter sa loob ng laro, kinakailangang isaayos rin ang laro ayon sa progreso ng karakter. Upang mapanatili ang interes, kinakailangang nagkakaroon din ng progreso sa loob ng laro, tulad halimbawa ng papataas na hrap ng laro. Ito ang kinakailangang paunlarin ng laro dahil nananatili itong estatiko sa kabuuang daloy bagaman nagkakaroon ng progreso ang mga karakter sa loob ng laro.

Ang Ugnayan sa Loob at Labas ng Laro

Huling pamantayan nina Mitgutsch at Alvarado (125) ang ugnayan sa loob ng laro at binigyang diin nila na ito ang pamantayan na nagbibigay ng matalas na pagtatasa sa kalakasan at kahinaan ng laro. Gamit ang pamantayang ito, sinusuri ang pamantayan ng layon ng laro sa iba pang pamantayan, ang relasyon ng nilalaman ng laro sa mekanismo nito, at ang pagkakaugnay nito bilang isang laro sa umpisang planong disenyo (Mitgutsch & Alvarado 125).

Umuugat sa usapin ng layon ng laro ang pangangailangang pagpapaunlad sa mga ugnayan. Malinaw ang dalawang layunin sa loob ng laro: mapanatiling buhay ang lahat ng mga wika sa loob ng laro at makabuo ng sentro sa lahat ng lugar. Kung susuriin ito bilang isang elemento o pamantayan sa loob ng laro, maituturing na katanggap-tanggap ito. Ngunit kapag sinuri na ito batay sa iba pang pamantayan sa pagdidisenyo, hindi malinaw ang ugnayan sa pagitan ng una at dalawang layunin at tila dalawang magkaibang layon ito. Mainam na lumikha ng isang layunin na sasaklaw sa dalawang sub-layunin na ito. Kapansin-pasin din na nagreresulta ang kawalan ng masaklaw na layunin sa kawalan ng mahigpit na ugnayan sa nilalaman mismo ng laro. Malinaw ring kinatawan ng ilang nilalaman ng laro ang layon sa loob ng laro tulad ng mapa at ang pisikal na representasyon ng bilang ng wika para sa unang layunin, at ang paksa ng sentro para sa ikalawa. Nagmistulang nahuling isip ang elemento ng sentro sa loob ng laro. Isang puwang sa pagpapaunlad ng laro ang pagtitiyak sa isang masaklaw na layunin na magpapakita rin ng relasyon ng sentro sa usapin ng mga wikang katutubo. Sa layunin din maaaring itahi ang kawalan ng mahusay na pagtatahi ng kuwento sa loob ng laro.

Kinakailangan ding tasahin ang usapin ng lantarang ugnayan ng estetika at mga imahen sa loob ng laro hindi lamang sa bawat isa kundi na rin sa nilalaman. Makatutulong ang pagsasaalang-alang ng lantarang ugnayan sa pagdidisenyo nito dahil makatutulong sa mabilis na pagkaunawa sa paraan ng paglalaro ang mahusay na biswal na disenyo mismo ng laro—kasama rito ang mga gagamiting icon at mismong layout (Ezell, et al.).

Buod, Kongklusyon, at Rekomendasyon

Sa anumang gawain sa loob ng silid-aralan, makabuluhan ang pagtatasang bahagi dahil nakatutulong ito sa mga guro sa pagpapaunlad ng kanilang mga estilo at estratehiya sa pagtuturo at layon ng pananaliksik na ito na paunlarin ang idinisenyong larong tabletop na Isabuhay bilang estratehiya sa pagtuturo ng wika.

Naglaro ang mananaliksik sa bentahe ng laro bilang bahagi ng pagkatuto at ang karanasan ng mga mag-aaral sa pagdidisenyo ng larong tabletop na *Isabuhay*. Gayunman, ilang puwang sa pagpapaunlad mula sa pagsusuri ang maaaring tunguhin para maging isang epektibong estratehiya upang mapukaw ang interes ng mga mag-aaral at ituro ang mga kalagayan ng mga wikang katutubo. Pangunahing puna ng pananaliksik na ito ang kawalan ng mahigpit na ugnayan sa mga bahagi ng laro na maiiugap sa usapin ng pagtatakda ng isang layuning sasaklaw sa mga bahagi. Nakaugap din sa suliraning ito ang kawalan ng kakayahan ng laro na itahi ang lahat ng konsepto at pangyayaring inilalahad sa laro at kawalan ng holistikong disenyo biswal sa laro. Bagaman maaari itong ituring na paglikha ayon sa rekurso na mayroon, maaari rin itong pagmulan ng kawalan o matamlay na ugnayan na makaaapekto sa layon ng laro. Mapauunlad pa ang laro kung magsisilbi itong integral na bahagi ng kurso imbis na isang supplementaryong aktibidad, ngunit para maisagawa ito, kinakailangan ng masusing pagpapalano kung paano rin itatahi nang lubos ang mga paksa sa loob ng laro sa mga paksa mismo ng kursong itinuturo.

Maaari ring paunlarin ang laro na may mahusay na gulugod upang maaari itong magamit ng mas malawak na bilang ng guro, anuman ang kursong itinuturo sa ngalan ng diwa ng bukas na rekurso sa pagtuturo o open educational resources na mayroong pamantayan na maaari itong baguhin ng mga guro. Sa pagkakaroon ng isang malinaw at mahusay na gulugod, maaaring palitan ng mga guro ang nilalaman nang hindi nasasakripisyo ang disenyo nitong turn-based, kooperatiba roleplaying. Dagdag, malaking pag-unlad kung magkakaroon ng isang digital na bersiyon nito, lalo na sa kasalukuyang kalagayan na mayroong limitasyon sa pagsasagawa ng mga pisikal na klase sa lahat ng antas sa edukasyon. Sa pagpapaunlad ng larong tabletop na ito, kinakailangang isaalang-alang ang mga paunang puna na ito.

Sanggunian

- Abrigo, Michael R. M. "If You Pay Peanuts, You Get Monkeys? Education Spending and Schooling Quality in the Philippines." *Philippine Institute for Development Studies*, Disyembre 2021, <https://pidswebs.pids.gov.ph/CDN/PUBLICATIONS/pidsdps2127.pdf>.
- Barantes, Aureen Kate A. at Joseline R. Tamoria. "LARO (Learners Active Response to Operant) Lessons in Improving the Basic Science Process Skills of Elementary Pupils." *Journal Pendidikan Biologi Indonesia*, tomo 7, blg. 1, 2021, mp. 11–24.
- Collado, Zaldy C., et al. "Teaching in Transition: How do Filipino Teachers Face the Migration to Cyberspace amid the pandemic." *Computers in the Schools Interdisciplinary Journal of Practice, Theory, and Applied Research*, tomo 38, blg. 4, 2021, mp. 281–299.
- Cabiles, Janroe. "Where to Go in Metro Manila When You're Too Awkward for Small Talk." *Booky Guide*, 2020 Enero 23, <https://booky.ph/blog/board-game-cafes/>.
- Conte, Potenciano D. "Effect of Game-based Learning on Students' Performance in Economics: a Case of "L-Akad para sa Pilipino." *PSU Journal of Education, Management and Social Sciences*, tomo 1, blg. 1, Disyembre 2017, mp. 1–4.
- D-maps. "Terms and Conditions of Use." *D-maps*, <https://www.d-maps.com/conditions.php?lang=en>.
- De Vera, Isa. "Lipunan—An Educational Role Playing Game." *Martial Law Museum*, <https://martiallawmuseum.ph/fl/magturo/lipunan/>.
- De Vera, Karen Mae. "10 board game cafes to try now." *Spot*, 2019 Agosto 27, <https://www.spot.ph/eatdrink/the-latest-eat-drink/78694/boardgame-cafes-2019-a2939-20190827-lfrm2>.
- Eberhard, David M., et al., mga ed. "Philippines." *Ethnologue: Languages of the World*, SIL International, 2020, <https://www.ethnologue.com>.
- Ezell, Adrienne, Jamey Stegmaier, at Geoff Engelstein. "Designing Elegant Games: Graphic Design." *The Board Game Workshop*, 2019 Enero 23, <https://theboardgameworkshop.com/podcast/episode-56-designing-elegant-games-graphic-design/>.
- Jadloc, Mariamme D. "UPRI Launches Sakunwari, a Resilience Board Bame." *University of the Philippines Diliman*, <https://upd.edu.ph/upri-launches-sakunwari-a-resilience-board-game/>.
- Klopfer, Eric, et al. "Moving Learning Games Forward: Obstacles, Opportunities & Openness." *The Education Arcade*, Massachusetts Institute of Technology, 2009, <https://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2018/10/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf>.
- Godoy, Carlo H. Jr. "A Review of Game-based Mobile E-learning Applications." *International Journal of*

- Computing Sciences Research*, tomo 4, blg. 3, 2020, mp. 340–350.
- Liu, Kristine Jane R. “Philippine Education Still in Crisis.” *GMA News Online*, 2008 May 29, <https://www.gmanetwork.com/news/news/nation/97955/philippine-education-still-in-crisis/story/>.
- Liwanag, Mariyel Hiyas Concha. “Panimulang Pagsusuri sa Gamit ng Tabletop Game na *Isabuhay* bilang Estratehiya sa Pagtuturo ng Wika. *UP Los Baños Journal*, tomo 19, blg.1, 2021, mp. 99–117.
- Makalintal, Jennifer D. at Nerrie E. Malaluan. “Game-based Learning Activities in Teaching Grade 7 Science.” *International Journal of Research-Granthaalayah*, tomo 7, blg. 5, 2019, mp. 256–277.
- Mastrangeli, Tony. “Top 10 Board Games based on a Video Game.” *Board Game Quest*, 2020 Oktubre 16, <https://www.boardgamequest.com/top-10-board-games-based-on-a-video-game/>.
- Meehan, Alex. “10 Best Video Game Board Games, from Fallout to Streetfighter.” *Dicebreaker*, 2021 Nobyembre 9, <https://www.dicebreaker.com/themes/video-game/best-games/best-video-game-board-games>.
- Miguel, Zeus Gean Paul R., et al. “HiStorya: A Game Based Mobile Learning Application.” *International Journal on Open and Distance e-Learning*, tomo 1, blg.1, December 2015, mp. 27–39.
- Mitgutsch, Konstantin at Narda Alvarado. “Purposeful by Design?: A Serious Game Design Assessment Framework. *International Conference on the Foundations of Digital Games*. ACM New York, NY, USA, 2012.
- Nobleza, Randy. *Nagsasariling araling Filipino: Mga Dinamiks ng Lokal at Pambansang Diskurso sa Tatlong Bahay-saliksikan tulad ng Center for Kapampangan Studies (CKS), Cebuano Studies Center (CSC) at Mindanawon Initiatives for Cultural Dialogue (MICD)*. 2016. Pamantasang De La Salle Manila, PhD disertasyon. *AnimoSearch*.
- Nuncio, Rhoderick V. at Johannah Mari B. Felicilda. “Cybernetics and Simulacra: The Hyperreality of Augmented Reality Games.” *Kritike*, tomo 15, blg. 2, 2021, mp. 39–67.
- Official Gazette. “Executive Order No. 210, s. 2003.” *Official Gazette*, 2003 Mayo 17, <https://www.officialgazette.gov.ph/2003/05/17/executive-order-no-210-s-2003/>.
- Plass, Jan. L., et al. “Theoretical Foundations of Game-based and Playful Learning.” *Handbook of Game-based Learning*, mga ed. Plass, Jan L., Richard E. Mayer, at Bruce D. Homer. The MIT Press, 2019.
- Shaffer, David, et al. “Video Games and the Future of Learning.” *The Phi Delta Kappan*, tomo 87, blg. 2, October 2005, mp. 104–111. *ResearchGate*, https://www.researchgate.net/publication/220017734_Video_Games_and_the_Future_of_Learning.
- Statista Research Department. “Mobile Games Revenue in the Asia Pacific Region in 2018, by Country.” *Statista*, Agosto 2019, <https://www-statista-com.eu1.proxy.openathens.net/statistics/1100848/apac-mobile-game-revenue-by-country/>.
- Takahashi, Dean. “PwC: Games Grew 10% in 2020 and Will Grow 4.4% per Year through 2025.” *Venture Beat*, 2021 Hulyo 11, <https://venturebeat.com/2021/07/11/pwc-games-grew-10-in-2020-and-will-grow-4-4-per-year-through-2025/>.
- Wiley, David. “Defining the “Open” in Open Content and Open Educational Resources.” *Open Content*, <https://www.opencontent.org/definition/>.
- Winkie, Luke. “What It Takes to Turn a Video Game into a Tabletop One.” *Wired*, 2021 Hunyo 9, <https://www.wired.com/story/what-it-takes-turn-video-game-into-tabletop/>.

