

Asignatura: RESEARCH PROJECT & CULMINATING ACTIVITIES

Paksa: Kabanata 5: Paggawa ng Presentasyon

Inihanda Ni: G. GERARD B. IBJONG

Semestre: Ikalawa

Baitang: Ikalabindalawa

Week: Ikalabintatlo

Kompetensi na Dapat Matamo:

F11EP-IVij-38

Nakabubuo ng isang
maikling pananaliksik na
napapanahon ang paksa

Mga Layunin

- Natutukoy ang mga mahahalagang impormasyon sa bawat kabanata sa naisagawang pananaliksik;
- Naipakikita ang kahalagahan ng pananaliksik sa mga larangang napili ; at
- Nakabubuo ng isang presentasyon na magbubuo sa naisagawang pag-aaral.



HASAIN MO

Panuto: Ilagay sa isang buong papel.

Bawat Bumuo ng sariling Pamanahong papel(Research) base sa kasalukuyang isyu sa ating bansa. Ilagay ito sa long bondpaper. (20 puntos)

Kabanata I- Kaligiran ng Pag-aaral

Kabanata II- Kaugnayan na Pg-aaral na Literatura

Kabanata III- Metodolohiya ng Pananaliksik

Kabanata IV- Paglalahad at Pagsusuri ng Datos

Kabanata V- Lagom, Konklusyon, Rekomendasyon



PAGNILAYAN MO

Gumawa ng "Grapical Presentation" tungkol sa mga bahagi ng Pananaliksik.

Panuto: Ilagay ito long bondpaper.

Pamantayan sa Pagbuo ng Grapic Presentation

Krytika	Excellent	Napakahu say	Mahusay	Nagsisimula
Nilalaman	50 %	40%	30%	20%
Presentasyon	50 %	40%	30%	20%
Kaggamitan	50 %	40%	30%	20%
Baybay ng mga salita, grammar, bantas ng pagkasulat	50 %	40%	30%	20%



Paggawa ng Presentasyon

- Sa pananaliksik, ang Presentasyon ay tumutukoy sa pag-oorganisa ng mga datos sa lohikal, sikwensyal at makahulugang kategorya at klasipikasyon ayon sa isinisagawang pag-aaral at interpretasyon.

HALIMBAWA NG ISANG PAG-AARAL:

“Epekto ng Mobile Legends sa Akademikong Pagganap ng mga Mag-aaral ng Grade XII-STEM sa Asian Learning Center”.

Ardines, Rechelle, Baclayon, Kaye Jay, Estupa, Paul Ace, Ferolino, Jana Fiona,

Lumongsud, Ceasar David, Tablatin, Brandon Michael

Asian Learning Center Pajo Campus

Pajo, Lapu-Lapu City, Cebu

G. Gerard B. Ibjong

Guro sa Pananaliksik

rechelleardines@gmail.com, kayebaclayon@yahoo.com, paulaceestupa@yahoo.com,
janapelayo@gmail.com, DavidLumongsud@yahoo.com, brandontablatin@gmail.com

ABSTRAK- Ang layunin ng pananaliksik na ito ay makita ang pananaw at epekto ng larong Mobile Legends sa akademikong pagganap ng mga mag-aaral ng XII-STEM sa paaralan ng Asian Learning Center. Ang sinabing pananaliksik ay sumailalim sa quantitative method at ginamitan ng non-probability sampling. Sa pagpili ng mga respondante, bumabase ang mga mananaliksik kung naglalaro ba ang isang estudyante ng larong Mobile Legends. Ang bilang ng respondente ay dalawampu (20) na manlalaro ng larong Mobile Legends sa baitang XII- STEM sa paaralang Asian Learning Center. Ang naging resulta ng pananaliksik na ito ay napag-alaman na ang paglalaro ng larong Mobile Legends ng mga mag-aaral sa baitang XII-STEM sa paaralang Asian Learning Center ay hindi nakaka-apekto sa kanilang akademikong pagganap dahil marunong ang mga entudyanteng manlalaro ng Mobile Legends na balansehin ang kanilang oras sa paglaroat sa kanilang oras sa pag-aaral. Sa naging resulta ng ginagawang pananaliksik, napatunayan na hindi lahat ng estudyante ay nalulong na sa larong Mobile Legends, may ibang estudyante na naglalaro ng larong Mobile Legends ngunit meron parin silang oras o kanilang pag-aaral

Mga Susing Salita- Akademikong Pagganap, Lulong, Pananaw,

INTRODUKSYON

Magkaiba na ang larawan ng kabataan noon sa ngayon. Sa pagdaan ng panahon kasabay ng pag unlad ng teknolohiya, ang mga hilig ng kabataan ay nag-iiba rin. Marami rin namang maituturing na benepisyo ang teknolohiya sa buhay ng tao. Ang mobile legends ay naging bahagi na ng buhay ng tao. Para sa karamihan, maayos nilang nababalanse ang paggamit nito pero para sa iba, ito ay nagiging isang malaking problema.

Upang makapaglalaro ng Mobile Legends, kinakailangan magkaroon ang mga manlalaro ng sariling account. Mithiin ng mga manlalaro na pataasin ang kanilang rank sa laro

Ang paglalaro ng mobile legends ay nakapagdudulot ng mga mabuti at negatibong epekto sa kabataan lalaong lalo na sa panahon ngayon. Laganap na ang larong ito sa mga ilang mag-aaral ng XII-STEM sa paaralan ng Asian Learning Center. Ang mobile legends ay mahirap tanggihan lalo na kung ito ay nasa paligid lamang. Masaya at nallibang ang paglalaro nito at nakakalimot tayo sa mundo ng mga alalahanin. Gayunpaman, ito rin ay may mga masasamang naidulot sa mga kabataan, katulad ng adiksiyon.

Ang adiksiyon sa mobile legends ang nagpapalayo sa mga mag-aaral sa tunay na mundo na ginagalawan. Ang mundo na dapat lumilintang sa mga isipan ng mga kabataan para maging mga propesyonal sa hinaharap at ang mundo na kung saan sila ay dapat nakikihalubilo sa kanilang kapwa. Ito ay nagbibigay ng mga halimbawang hindi nakakatulong sa paghubog ng mga mag-aaral at sa pagkatuto nito.

Layunin ng mga mananaliksik na alamin ang maaaring maging epekto ng paglalaro ng mobile legends sa akademikong pag-aaral ng mga napiling respondente at upang malaman ang mga posibleng solusyon sa mga mag-aaral na naaapektuhan ng mkobile legends

LAYUNIN NG PAG-AARAL

Ang pag-aaral na ito ay naglalayong makita ang pananaw at epekto ng larong mobile legends sa akademikong pagganap ng mga mag-aaral ng XII-STEM sa paaralan ng Asian Learning Center at higit sa lahat ay masagot ang mga sumusunod na katanungan.

1. Ano ang personal na impormasyon ng tagatugon ayon sa:
 - (a) Oras na ginugugol sa paglalaro
 - (b) Gaano kadalas maglaro
2. Ano ang nararamdaman ng tagatugon sa paglalaro ng mobile legends?
3. Epekto ng mobile legends ng mga tagatugon ayon sa:
 - (a) Oras para sa pamilya
 - (b) Oras para sa kanilang sarili
 - (c) Oras para sa pakikipaghalubilo sa kapwa

KAHALAGAHAN NG PAG-AARAL

Ang pananaliksik na ito ay inaasahang makakatulong sa mga mag-aaral. Ang mobile legends ay may malaking epekto sa mga mag-aaral, maaaring ito ay maging negatibo o positibo

Kung kaya nais ng mga mananaliksik na pag-aralan para na rin makatulong sa mga mag-aaral na malaman ang mga masama at mabuting epekto ng paglalaro nito sa kanila. Nais ng mga mananaliksik na malaman ang mga positibo at negatibong epekto ng mobile legends sa mga mag-aaral upang maagapan ng mga **guro** ang mga estudyante na nahumaling sa paglalaro nito at para na rin maipaunawa sa mga guro ang mga masasama at mabuting naidudulot nito sa mga mag-aaral.

Mahalagang malaman ng mga **mag-aaral** ang mga epekto nito kung ito ba ay nakakasama na sa kanilang sarili.

Lubos na kailangan ng mga **magulang** na malaman abg mga epekto ng mobile legends sa mga kabataan lalo na sa mga mag-aaral, kung kaya habang maaga pa malimitahan na ng mga magulang ang kanilang anak sa paglalaro nito upang hindi maapektuhan ang lifestyle ng kanilang mga anak sa maaaring maging epekto nito.

Nais ng mga mananaliksik na makagawa ng isang infomercial kung saan nakapaloob dito ang mga nakalap na mabuti at masamang epekto ng mobile legends. Nang sa gayon ay magkaroon ng patnubay ang mga mag-aaral o mga kabataan na nahuhumaling sa mobile legends sa mga dapat nilang gawin para malimitahan ang kanilang sarili sa pagkahumaling sa larong mobile legends.

SAKLAW AT LIMITASYON

Ang saklaw sa pag-aaral na ito ay ang epekto ng mobile legends sa mga mag-aaral ng XII-STEM sa Asian Learning Center. Maingat at mabisang susuriin ng mga mananaliksik ang positibo at negatibong epekto nito. Sa pag-aaral na ito, ang mga mananaliksik ay magkakaroon ng dalawangpung mag-aaral na tagatugon ng XII-STEM (morning session taong 2019-2020) sa Asian Learning Center. Gumamit ang mga mananaliksik ng non-probability sampling sa pagpili ng mga tagatugon ng pag-aaral na ito.

DEPINISYON NG MGA TERMINOLOHIYA

Mobile Legends- isang larong pangmaramihan. Ito ay nilalaro ng online. Dinevelop at naipublish ng moonton

Adiksyon- ginagamit sa maraming mga diwa o mga konteksto upang ilarawan ang obsesyon, kompulsisyon o labis na pagsandig o pagpapasailalim sa online games.

Rank- ito ay isang posisyon ng relasyon ng mataas sa mababa, nagpapakita ng importansya sa kapangyarihan ng tao.

Account- ito ay isang ay sistematikong proseso ng pagkilala at pagpapatunay sa personalidad ng isang tao upang siya ay legal na makakapaglaro sa mga online games.

Lifestyle- paraan ng pamumuhay.

KAUGNAY NA LITERATURA

Sa artikulo ni Silin , 2004 na pinamagatang “Online Gaming Addictions” itinala ng awtor dito ang ibat-ibang sintomas ng adiksyon sa online games pati na rin ang mismong epekto nito sa mga kabataan. Halimbawa na lamang ng sintomas ay paggastos ng oras sa pag'play ng laro sa punto kung saan sila makakagambala sa mga kaibigan, asawa, pamilya, relasyon at trabaho.

Sa akda ni De Casto, 2012 na pinamagatang “Computer Games: nakakulong ba o nakakasira sa pag aaral?”, tinutukoy na ang computer games ay nagdudulot ng pagkasugpa o adiksyon sa mga bata. Dahil sa sobrang pag kasugapa ng mga bata sa computer games nakakalimutan nila ang dapat nilang gawin sa aaraw na iyon at nasasayang lang ang kanilang oras sa paggugol doon imbes na bigyang pansin ang mga makabuluhang bagay katulad na lang ng pag-aaral at pakikisalamuha sa iba. Ang pag-aaral ng mga mananaliksikay maihahalintulad sa pag-aaral na ginawa ng awtor sapagkat magkaiba ang pinatutunguhan nito. Kung sa akda ay ang epekto sa kanilang pag aaral, ang sa mga mananaliksik naman ay epekto sa kanilang aspetong sosyal.

Sa akda ni Mcfiraw, 2009 na pinamagatang “Exploiting online games: Cheating massively distributed systems”, tinutukoy na milyon-milyong katao ang gumagamit ng online games sa ibat-ibang panig at dako ng mundo kada araw. Isang napakagandang negosyo ang online games dahil nga sa milyon-milyong tao na ang gumagamit nito, siguradong milyun-milyong ang kita lalo na kung sikat ang nagawang laro. Tinutukoy din dito ang mga malawakang pandaraya sa mundo ng online games.

KAUGNAY NA PAG-AARAL

Sa pananaliksik na ginawa ni Ferrer, 2012 na pinamagatang “ naruklasan na ang sobrang paglalaro ng “online games” ay nakakalikha ng hindi magandang resulta sa atin katulad na lamang ang ating kalusugan. Ang labis na paglalaro ng online games ng mga kabataan ay dahilan ng pag labo ng kanilang mga mata dahil sa radiation na inalalabas ng monitor ng kompyuter at isa ito sa pinakamalaking sanhi kung bakit napababayaan ng mga estudyante ang kanilang pag-aaral. Sa pananaliksik ni Cover, 2004 na pinamagatang “Gaming Addiction: Discourse, identity, time and play in the production of the gamers addiction myth”, tinutukoy na ang mga taong adik sa online games ay pwedeng maihahalintulad sa taong naka drugs dahil nakikita rito ang kapabayaan ng tao sa sarili. Halos ipinangkain nalang sana ang perang ipupusta sa larong nagkakasakit, pumapayat, at nag -iiba ang ugali at itsura dahil sa pagkasugapa sa online games.

Ayon sa pag-aaral ni Yae, may ibat ibang dahilan ang mga naglalaro ng computer games. Nagagawa niyang i-grupo ang mga dahiling ito sa lima at ito ay ang mga sumusunod: achievement, socialization, immersion, vent/escape at competition. Lumalabas di sa kanyang pag-aaral na ang kadalasang naglalaro ng computer games partikular na ang online games ay ang nga mag-aaral mula labintatlo hanggang labimpitong taong gulang. Ipinakita sa kanyang pag-aaral na ang karamihan sa mga ito ay gumogugol ng sampu hanggang dalawampung oras ng paglalaro sa isang linggo. Ayon pa rin sa kanyang pag-aaral habang ang isang lalaki ay tumatanda na at nagkakapropesyon, nawawala at naiisan tabi ang paglalaro ng computer. Kahalintulad ng nakita ni Nick Yae sa kanyang pag-aaral, napansin din ng mga mananaliksik na ang nakita ni Nick Yae sa kanyang pag-aaral, napansin din ng mga mananaliksik na higit na mas marami ang mga lalaking naglalaro ng computer games kaysa sa mga babae

BATAYANG TEORITIKAL

Ayon sa teorya nila Blumer, Mead at Golfman, ang mga tao ay hindi nakabatay sa gusto nila o nais sa isang sitwasyon o bagay, ito ay sa kung paano nila bigyan ng kahulugan ang isang sitwasyon. Kaugnay sa pananaliksik na ito ang kagustuhan ng mga kabataan ay nakabatay sa kapaligiran, dahil sa mga taong nakaimpluwensya sa kaisipan ng mga kabataan ang pagbibigay ng kahulugan ng mga kabataan sa mga laro sa kompyuter ay naging masama.

Ang teoryang Social ay nakabatay sa obserbasyon ni Albert Bandura (1977). Ayun dito ang bawat indibidwal ay natututo ng mga bagay bagay sa pamamagitan ng obserbasyon o sa impluwensya ng kapaligiran o lipunang ginagalawan. Sosyalismo, ang teoryang ito ay tumutukoy sa kahalagahan ng bawat indibidwal sa isang bagay, Bandura (1977). Ang pag-aaral ay magiging malubhang matrabaho hindi kalakip ang mga mapanganib; kung ang mga tao ay aasa lamang sa epekto ng personal at sariling mga pagkilos upang ipaalam sa kanila kung ano ang gagawin.

Ang Consensus Theory ay batay kina Durkhien, Parsan, Metron ay nagsasaad na nakabase sa lahat ng aspeto ng lipunan katulad na lamang ang ibat ibang institusyon, sektor at kung ano-ano pa ang nagsisilbing gabay sa mga mag-aaral at kabataan upang mabuhay ng matagal at mapayapa sa mundo na kasama ang kanya-kanyang pamilya.

METODOLOHIYA

Ang pag aaral na ito ay patungkol sa epekto ng mobile legends sa akademikong pagganap ng mga mag aaral. Kwantitatibong pananaliksik ang ginamit ng mga mananaliksik sa pag aaral na ito na naglalayong magbigay linaw gamit ang pangangatwiran ibat-ibang panananaw o kuro kuro ng mga tagatugon at mga haypotesis na ginagamitan ng numerikal na pagkuha ng datos upang makakuha ng konklusyon.

Ang pag aaral na ito ay isinagawa sa paaralan ng Asian Learning Center Pajo Campus, Santi Road, Pajo Lapu-Lapu City Cebu. nag simula ang pag-aaral na ito noong Disyembre 2019 at matatapos sa Pebrero 2020.

Ang pag pili ng mga respondente ng pag-aaral na ito ay ginamitan ng non-probability sampling na ang ibig sabihin ay mayroong krayterya na dapat sundin sa pagpili ng mga tagatugon. Ang napiling respondente sa pag-aaral na ito ay ang mga mag-aaral ng STEM 12 (morning session) batch 2019 - 2020 sa paaralan ng Asian Learning Center Pajo Campus. Ang bilang ng lahat ng respondente ay dalawampu, sampung lalaki at sampung babae.

Ang instrumentong ginamit sa pag kuha ng mga kakailanganing datos sa pag-aaral ay isang sarbey-kwestyoneyr o talatanungan. Magbibigay ang mga mananaliksik ng apat na talatanungan sa kada seksyon ng STEM - 12 (morning session) na sasagutan din ng apat na tagatugon. Sa kada isang kwestyoneyr may sampung bilang na sasagutan ang mga respondente.

Ang mga mananaliksik ay bumuo ng mga talatanungan para sagutan ng mga tagatugon upang makakuha ng impormasyon na naaayon sa paksa ng pag-aaral na ito. Matapos sagutan ng mga tagatanong Ang mga talatanungan, susuriin ito ng mabuti upang makapaglahad ng mga istatistikal na datos.

Ang pormula sa pagkuha ng bahagdan ang ginamit ng mga mananaliksik sa pag-aaral na ito. Ito ay nagpakita at tumukoy sa pagkakaiba ng dami ng bilang ng sumagot mula sa pangkalahatang kasagutan ng bawat naging tagatugon

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

Kung saan:

P = mga bahagdan

f= Ang frikwensi

n = ang kabuuang bilang ng populasyon

100 = ang istandard valyu na iminumultiply mula sa nakuhang sagot sa f at n

RESULTA AT DISKUSYON

Sa kabanatang ito, ipinapakita ang pagsusuri at pag iinterpreta ng mga datos na nakuha batay sa instrumentong ginamit sa pag-aaral. Ang mga datos ay inilarawan sa isang talahanayan na pamamaraan.

Katanungan bilang 1: Ilang oras ka naglalaro ng Mobile Legends a isang araw?

Talahanayan 1.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
1-2 oras	7	10	70%	100 %
3-4 oras	3	0	30%	0%
5 o higit pa	0	0	0%	0%
Kabuuan	10	10	100%	100 %

Base sa talahanayan 1, karamihan sa mga babae ang sumagot ng 1-2 oras sila naglalaro sa isang araw. 30% naman sa mga respondenteng lalaki ang sumagot ng 3-4 oras samantalang ang natitirang 70% ay sumagot ng 1-2 oras. Wala ni isa sa mga respondente ang sumagot ng 5 o higit pa.

Katanungan bilang 2: Gaano ka kadalas maglaro ng Mobile Legends?

Talahanayan 2.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Araw- araw	2	0	20%	0%
Minsan lang	8	10	80%	100 %
Kabuuan	10	10	100%	100 %

Base sa pangalawang talahanayan, 80% sa mga respondenteng lalaki ang sumagot ng minsan lang, lahat ng respondenteng babae din ang sumagot ng minsan lang. Ito ang nagpapatunay na hindi sila masyadong nahuhumaling sa larong ML.

Katanungan bilang 3: May oras ka pa bang mag-aral pagkatapos mo maglaro?

Talahanayan 3.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Meron pa	10	10	100%	100%
Wala na	0	0	0%	0%
Kabuuan	10	10	100%	100%

Sa talahanayan 3, lahat ng respondente ay sumagot ng meron pa silang oras na mag-aral pagkatapos nila maglaro.

Katanungan bilang 4: Ilang oras ka natutulog sa gabi?

Talahanayan 4.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
1-3 oras	0	0	0%	0%
4-6 oras	7	6	70%	60%
7 o higit pa	3	4	30%	40%
Kabuuan	10	10	100%	100%

Sa talahanayan 4, 70% ang sumagot ng 4-6 oras sa mga lalaki samantalang 60% naman ang sumagot sa mga babae. 30% ang sumagot ng 7 o higit pa sa mga lalaki samantalang 40% naman sa mga babae.

Katanungan bilang 5: Nakakagawa ka pa ba ng mga takdang aralin o proyekto pagkatapos mo maglaro?

Talahanayan 5.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Oo	8	9	80%	90%
Hindi	0	0	0%	0%
Minsan	2	1	20%	10%
Kabuuan	10	10	100%	100%

Ang sumagot ng oo sa mga lalaki 80% samantalang sa mga babae ay 90%. 20% sa mga kalalakihan ang sumagaot ng minsan samantalang sa mga kababaihan naman ay 10%.

Katanungan bilang 6: Ano nararamdaman mo pag naglalaro ka na?

Talahanayan 6.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Nasisiyahan o nalilibang	9	7	90%	70%
Naiinis o naiinip	1	3	10%	30%
Kabuuan	10	10	100%	100 %

Sa talahanayan 90% ang sumagot ng nalilibang sa mga lalaki samantalang 70% naman sa mga babae. Sa naiinip naman 10% ang sumagot sa mga lalaki samantalang 30% sa mga babae.

Katanungan bilang 7: Pag breaktime ba sa klase, naglalaro ka?

Talahanayan 7.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Oo	0	0	0%	0%
Hindi	2	8	20%	80%
Minsan	8	2	80%	20%
Kabuuan	10	10	100%	100 %

Walang sumagot ng oo, 20% sa mga lalaki ang suamagot ng Hindi samantalang 80% naman sa mga babae. 80% ang sumagot ng minsan sa mga lalaki samantalang 20% naman sa mga babae.

Katanungan bilang 8: Pagkadating mo sa bahay galing paaralan, ano-ano ang una among ginagawa?

Talahanayan 8.

Pagpipilian	Kasarian		Porsyento	
	Lalak i	Baba e	Lalak i	Baba e
Oo	9	10	90%	100 %
Madalang na lang	1	0	10%	0%
Hindi	0	0	0%	0%
Kabuuan	10	10	100%	100 %

Sa talahanayan 8, 90% ang sumagot ng oo sa mga lalaki samantalang 100% sa mga babae. 10% ng mga lalaking respondente ang sumagot ng madalang na lang samantalang wala naman sa mga babae.

Sa kabuuan ng lahat ng talahanayan masasabing ang mga mag-aaral ng XII-STEM ay marunong magbalanse sa kanilang oras sa paglalaro. Nababalanse pa din nila ang oras sa kanilang pamilya, kaibigan at sa kanilang sarili. Ayon sa mga sumagot ng mga talatanungan, masasabing ang mga kalalkihan ang madalas na naglalaro ng Mobile Legends kaysa sa mga kababaihan.

KONGKLUSYON

Base sa panghuling talahanayan , napagtanto ng mga mananaliksik na hindi hadlang ang paglalaro ng Mobile Legends sa pag-aaral ng mga mag-aaral ng STEM 12 sa Asian Learning Center. Makikita naman sa bawat talahanayan na nakapresenta na kahit naglalaro sila ng Mobile Legends nagagawa pa rin nila ang kanilang mga tungkulin sa pag-aaral, pamilya at iba pa. Base sa survey ng mga mananaliksik napag alaman na hindi isang harang o hadlang sa mga mag-aaral ang paglalaro ng Mobile Legends.

REKOMENDASYON

Kahit na nagagawa ng mga mag-aaral ang kanilang mga tungkulin, kahit na naglalaro sila ng Mobile Legends, dapat pa rin nilang gamitin ang kanilang mga oras sa mga importanteng bagay imbis na maglaro sila ng Mobile Legends maaari naman silang mag ehersisyo para maalagaan nila ang kanilang pangangatawan. Dapat nilang gamitin ang kanilang oras sa mga bagay na may magagandang maidudulot at maging produktibo.

SANGGUNIAN

Lyndonn Santos (KABANATA 2: MGA KAUGNAY NA PAG-AARAL AT LITERATURA)

https://www.academia.edu/39416442/KABANATA_2_MGA_KAUGNAY_NA_PAG-AARAL_AT_LITERATURA?fbclid=IwAR2E91BsYAgAtGwX6fsd8KaPt2bBBNEcA_pKO5IYTrT6_UBWsT_xBSohtxo

Brigs Garcia (MGA SANHI AT EPEKTO NG PAGLALARO NG ONLINE GAMES SA ANTIPOLO)

https://www.academia.edu/35332146/MGA_SANHI_AT_EPEKTO_NG_PAGLALARO_NG_ONLINE_GAMES_SA_ANTIPOLO?fbclid=IwAR3C1M5H10bEOIldBkGtRK3xNC1zC47Cew9gn_aJtemhJwQhW46NDlu72Jw

Mark Castillo (IMPLUWENSYA NG COMPUTER GAMES SA MENTAL AT PHYSICAL NA ASPETO SA MGA GRADE 11 NA MAG-AARAL NG KASIGLAHAN VILLAGE SENIOR HIGH SCHOOL)

https://www.slideshare.net/MarcCastillo12/christian-thesis-2?fbclid=IwAR1b726hpr7v_kUmRjA-ygWcLpFGHiPKGCCRYwVY7LGAJGQWY4MgwuZacUc

Monz (RESEARCH PAPER-FILIPINO2: EPEKTO NG PAGLALARO NG COMPUTER GAMES)

https://www.scribd.com/doc/212571948/Research-Paper-filipino-2-Epekto-Ng-Paglalaro-Ng-Computer-Games?fbclid=IwAR1TXqRAFKZLmNJcvTMvhqBe-xuGmxz_tPkd3xi5REkfn4paWiFxKNmMJ1Y

Shine Diamond (EPEKTO NG ONLINE GAMES SA MGA MAG-AARAL CEU MAKATI (1-3))

https://www.scribd.com/doc/212571948/Research-Paper-filipino-2-Epekto-Ng-Paglalaro-Ng-Computer-Games?fbclid=IwAR1TXqRAFKZLmNJcvTMvhqBe-xuGmxz_tPkd3xi5REkfn4paWiFxKNmMJ1Y

SANGGUNIAN:

Marquez, Servillano Jr. T, Ph.d. Pagbasa at Pagsusuri ng Iba't Ibang Teksto Tungo sa Pananaliksik

Buensuceso, T., Catacataca, P. et al. Ang Filipino bilang Isang Pananaliksik. Manila. Komisyon sa Wikang Filipino, 2015

Maravilla, Florante. Pananaliksik sa Midyum ng Filipino bilang Instrumento sa 21 Siglong Pagkatuto. Quezon. Sibs 2017

Bandril.Villanueva.Bautista.Palmes.Pagbasa at Pagsusuri ng Iba't Ibang Teksto Tungo sa Pananaliksik.Vibal 2016

<https://prezi.com/p/ugqa4fbcmoc4/presentasyon-ng-pananaliksik/>

(RESEARCH PROJECT)

PAGSASANAY (MODULE 13)

Pangalan: _____ Section: _____ Marka: _____

Panuto: Piliin sa kahon ang sumusunod na mga salita na angkop sa kategorya. Isulat ang iyong sagot sa mga patlang na makikita sa bawat kategorya.

-Ang panimula o introduksyon.	-Rekomendasyon.	-Metodolohiya
-Layunin ng pag-aaral.	-Batayang Teoretikal.	-Kahalagahan ng pag-aaral.
-Kaugnay na literatura at kaugnay na pag-aaral.		-Konklusyon
-Presentasyon, pagsusuri at interpretasyon ng mga datos.		- Resulta.
- Tagatugon ng Pag-aaral	-Depinisyon ng terminolohiya	- Ilogom
-Instrumentong ginamit	- Saklaw at limitasyon	

_____ 1. Ito ay nagsisilbing gabay at makakatulong sa mga mag-aaral sa gagawing pananaliksik.

_____ 2. Batayang teorotikal o theoretical framework sa pagsasaliksik ay isang bagay sa syang kumakatawan at nagpapatatag sa isang pag-aaral.

_____ 3. Ito ang bunga ng pagsusuri ng mga datos o impormasyong nakalap.

_____ 4. Magtaguyod o manghikayat sa pagkaroon ng pag-aaral sa modernong panahon.

_____ 5. Ito ang pag-aaral ng mga mananaliksik sa pangangalap ng datos ng na kailangan sa kanilang pananaliksik.

_____ 6. Ang terminong tumutukoy sa sakop ng isang pagsasaliksik.

_____ 7. Pagsama-samang mga pangunahing at mahahalagang natuklasan sa pag-aaral.

_____ 8. Isang maikling talataang na kinapapalooban ng pangkahalatang pagtatalakay sa paksa sinaliksik.

_____ 9. Ito'y maihahambing sa isang essay. Naglalarawan sa buod ng ginawang pananaliksik.

_____ 10. Sistematikong pagsusurio pagsisiyasat ng isang paksa.

"ISA- ISIP ANG NATUTUNAN SA LAHAT NG BAGAY"