

Asignatura: RESEARCH PROJECT & CULMINATING ACTIVITIES

Paksa: Pananaliksik: Kabanata 1

Inihanda Ni: Bb. Rodelisa N. Gungob

Semestre: Ikalawa

Baitang: Ikalabindalawa

Linggo: Ikaapat

Kompetensi na Dapat Matamo:
F11WG-IVgh-92

Nagagamit ang mga katwirang at ugnayan ng mga ideya sa pagsulat ng isang pananaliksik

Mga Layunin

- Natutukoy ang kahulugan gayundin ang mga bahagi na makikita sa kabanata 1
- Naipakikita ang kahalagahan ng pananaliksik sa mga larangang napili ; at



PUKAW-KAALAMAN

Ihanda ang sarili sa bagong aralin at pukawin ang isipan tungo sa bagong kaalaman.

Suriin ng Mabuti

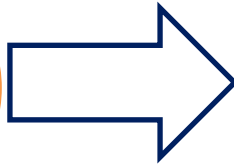
Panuto: Pansinin ng mabuti ang paksa nasa loob ng paksa. Itala ang mga ito at suriin ng gamit ang tsart nasa ibaba. Isulat ang nagging suliranin at posibleng solusyon sa bawat paksa.

PAKSA	SULIRANIN	SOLUSYON
1.PAGTAAS NG PRESYO		
2. PAGHINA NG EKONOMIYA SA PILIPINAS		
3. ANG PAGKANALO NI BONG BONG MARCOS JR.		
4. ANG AAGAWAN NG DALAWANG BANSA SA KAPULUANG SPARTLY		
5. ANG PAGPASOK NG SALIT NA ASF SA BISAYAS		



Ang bumubuo sa Kabanata 1 sa pananaliksik?

- A. INTRODUKSYON
- B. LAYUNIN
- C. SAKLAW
- C. TERMINOLOHIYA



Ang mga salitang ito ay katumbas ng mga paksang tatalakayin natin sa araw na ito. Kinakailangan ninyong hanapin kung ano ang mga ito nang sa gayon ay mabigyan ng kaukulang pagpapahalaga sa anomang paksang tatalakayin.



UNAWAIN MO

Kabanata I- Ang Suliranin at Kaligiran Nito

- Inilalahad sa unang bahagi ito kung saan at paano nagsimula ang ideya ng gagawing pananaliksik. Nakatala rin dito ang mahahalagang impormasyon.
- Krusyal din ang bibitawang pangungusap sa bahagi ng unang papel sapagkat nangangailangan ito ng maingat na pagsulat ng mga nakalap ng impormasyon.

A.Rasyunal, Panimula o Introduksyon

- Maikling talata na inilalahad ang pangkalahatang pagtatalakay sa paksa. Dito rin sinasagot Ang mga katatanungang ANO AT BAKIT?

Halimbawa:

Introduksyon

Marami ng pinagbago ang mga kabataan ngayon dahil sa pag-unlad ng mga teknolohiya. Karamihan sa mga kabataan ngayon ay nahuhumaling sa kompyuter games. Naitutring din na may benepisyo ang pag-usbong ng mga teknolohiya ngunit mayroon din itong masamang naidudulot. Dahil sa ating pagkahumaling sa paggamit ng mga teknolohiya, hindi na natin namamalayan na inaabuso na natin ang paggamit nito. Naging mas madali ng umaabuso sa paggamit nito. Isa sa pinakahuhumalingan ng mga mag-aaral ang paglalaro ng konpyuter games. Tulad ng isang sikat na online game na tinatawag na “Defense of the Ancients” o mas kilala sa tawag na DotA. Ito ay isang laro sa kompyuter na kung saan kinakailangan ng limang miyembro ng manlalaro sa magkabilang kaponan(Wikipedia). Kinakailangan din ito ng serbisyo ng Internet upang makapaglaro. Wala itong pinipiling kasarian o edad upang makapaglaro, ito ay bukas sa lahat ng tao. Dahil sa pagdami ng manlalaro ng DotA, umunlad ito at tinawag na DotA 2. Mas dumami pa ang manlalaro nito simula nong umusbong ang DotA 2, kadalasan silang nakikita sa mga kompyuter shop. Para sa mga manlalaro ng DotA 2, nagbibigay daw ito ng aliw sa kanila at mas napapaunlad ang kanilang abilidad sa pagiging malikhaing sa pag-iisip ng stratehiya upang maipanalò ang laro. Magastos ang paglalaro ng DotA 2 lalong lalo na kapag sa kompyuter shop ka lang magalalaro dahil may bayad ang bawat oras mo. Karamihan sa mga kabataan ngayon ay di na mapigilang hindi maglaro ng DotA 2, yung iba magdamag ng naglalaro at binabalewala nalang ang mga gawaing bahay at pag-aaral. Sa halip na pagtuunan ng pansin ang pag-aaral, mas inuuna nila ang paglalaro ng DotA 2. Hindi na nila iniisip ang gastos sa paglalaro nito basta lang makapaglaro. Masama ang palaging nakatutok sa konpyuter dahil may radiation ito na kung saan nakakasama ito sa iyong mata at maaaring lumabo rin ang iyong paningin.

Ang layunin ng pag-aaral na ito ay maibahagi at mabigyan ng mga naturang impormasyon ang mga mag-aaral tungkol sa epekto ng paglalaro ng DotA 2 sa kanilang pag-aaral. Nais din naming maipalinawag sa mga mag-aaral ang limitasyon ng paggamit ng mga makabagong teknolohiya lalong lalo na ang kompyuter. Dahil sa paglaganap ng teknolohiya, gusto rin naming bigyang linaw ang mag-aaral na dapat balanse lamang ang paggamit ng mga ito at mas patuunan pa ng pansin ang kanilang pag-aaral at saliring kalusugan.


B. Layunin ng Pag-aaral

- Inilalahad ang pangkalahatang layunin o dahilan kung bakit isinagawa ang pag-aaral. Tinutukoy din dito ang mga tiyak na suliranin na nasa anyong patanong.

- Isa pinakamahalagang bahagi ng pananaliksik dahil ito ang sentro ng pag-aaral. Ang pagtala ng katanungan ay nagkasunod-sunod.

Mga Anyo/Paraan ng paglalahad ng tanong

 **ANYONG PATANONG (QUESTION FORM)**- Gamit ang tanong na “Ano o Paano”.

 **ANYONG PAPAкса (TOPICAL FORM)**- Ang anyong ito ay ginagamit ang pangkalakalang pananaliksik kaysa tawaging “paglalahad ng suliranin” pinapalitan ito ng katagang “ mga layunin ng pag-aaral”.

Halimbawa:

Layunin ng Pag-aaral

Ang pananaliksik na ito ay nagtataglay ng mga saloobin na pawang katotohanan ukol sa epekto sa pag-aaral ng mga Grade 12 morning session students ng Asian Learning Center sa paglalaro ng DotA 2.

At nasasalat din ng mga katanungan nauukol sa nasabing pananaliksik.

1. Mga naidudulot ng larong DotA 2 sa pag-aaral

1.1 Bumaba ba ang iyong marka o grado?

1.2 Lumiliban ka ba sa pagpasok sa paaralan para lang makalaro ng DotA 2?

2. Oras

2.1 Oras na ginugugol sa paglalaro ng DotA 2

2.2 Oras na nahuhuli sa klase

2.3 Ilang oras ang tulog?

2.4 Oras na ginugugol sa pag-aral

3. Pag-interaksyon

3.1 May panahon pa ba sa pamilya?

3.2 May panahon pa ba sa barkada o kaibigan?

C. Kahalagahan ng Pag-aaral

- inilalahad ang kahalagahan ng pagsasaayos ng pananaliksik na paksa ng pag-aaral. Tinutukoy dito ang maaaring maging kapakinabangan o halaga ng pag-aaral sa iba't ibang indibidwal, pangkat, tanggapan, institusyon, propesyon, disiplina o larangan.

- Inilalahad sa bahaging ito kung sino ang makikinabang sa pag-aaral.

Halimbawa:

Kahalagahan ng Pag-aaral

Ang pananaliksik na ito ay inilalahad ang kahalagahan ng pag-aaral sa mga taong makikinabang sa pag-aaral na aming isinasagawa, sila ay ang sumusunod

Sa mga mag-aaral ng ALC na mahilig maglaro ng DotA 2

Magbibigay ito ng kaalaman sa kanila kung ang paglalaro ba ng DotA 2 ay nakakasama o maaaring ito ay nakabubuti sa ibat-ibang aspeto o pamamaraan.

Sa mga hindi naglalaro ng DotA 2

Magbibigay ito ng kaalaman sa kanila kung anu-ano ang maaaring epekto kung sakaling maglalaro sila ng DotA 2.

Sa mga taong walang pang ideya ukol sa larong ito

Mahalaga na habang maaga pa ay maipahayag agad sa kanila kung ano ang maaaring dulot ng paglalaro ng DotA 2 at magsilbing gabay ito sa kanila upang hindi nila maranasan ang mga negatibong epekto nito.

D. Saklaw at Limitasyon

- Tinutukoy ang simula at hangganan ng pananaliksik. Dito itinakda ang parameter ng pananaliksik dahil tinutukoy dito kung ano-ano ang mga baryabol na sa sakop at hindi sakop ng pag-aaral.

- Inilalahad sa bahagi ito ang maaring sasaklawin ng pag-aaral. Naglalaman ng tiyak na bilang ng kasangkutan sa pag-aaral.

Halimbawa:

Saklaw at Limitasyon

Ang pananaliksik na ito ay tungkol sa mga epekto ng paglalaro ng DotA 2 at mga pananaw ng mga mag-aaral sa mga epekto ng larong ito sa kanilang pag-aaral. Nagbigay ang mga mananaliksik ng walong katanungan sa bawat mag-aaral para sa dalawampung respondente ng Senior High School sa Asian Learning Center sa taong 2019-2020. Gumamit ang mga mananaliksik ng *non-random sampling* para hindi bias ang pagpili sa mga respondente. Ang napiling respondente ay sa STEM morning session lamang na mayroong limang seksyon at sa bawat seksyon ay apat na respondente ang napili para tumugon sa mga nakahandang mga katanungan.

E. Depinisyon ng mga Terminolohiya

- Itinakda ang katawagang makailang ginamit sa pananaliksik ang bawat isa ay bibigyan ng pagpapakahulugan.

-Ang pagpapakahulugan ay maaaring konseptwal ibinibigay ay istandard na depinisyon ng mga katawagan bilang mga konsepto o operasyunal binibigyang kahulugan ng mga katawagan kung paano iyon ginamit sa pananaliksik.

*Mayroong pananaliksik o pamanahong papel na kakikitaan ng Theoritikal Framework
,Hypothesis at Assumptions sa Kabanata I.*

Halimbawa:

DotA 2(Defense of the Ancients) - ito ay nilikha at nilinang ng Valve Corporation noong 2013. Ang naglalaro nito ay gumaganap bilang “Sentinel”(bida) mga “Scourge”(kontrabida) at mga “Creeps”(Tauhan).

Internet - ito ay nagbibigay impormasyon sa mga mamamayang publiko at isang lugar sa visual world kung saan ang mga kompyuter sa buong mundo ay nakakonekta.

Gamer - mga taong mahilig maglaro ng mga electronic o video games ng regular. Maraming nalalaman ang isa o higit pang uri ng laro.

Online Games - ang mekanismo na nagkokonekta sa mga manlalaro na kinakailangan ng internet.



SUBUKAN MO

Panuto: Sa long bondpaper. Gumawa ng sariling paksang pag-aaralan gamit ang unang bahagi ng pananaliksik. (KABANTA 1).

PAKSA

ANG SULIRANIN AT KALIGIRAN NITO:

A. PANIMULA

B. LAYUNIN NG PAG- AARAL

C. KAHALAGAHAN NG PAG-AARAL

D. SAKLAW AT LIMITASYON

E. DEPINISYON NG MGA TERMINOLOHIYA

SANGGUNIAN:

Slideshare.net/NicoleGala/kabanata-1-sa-pananaliksik-suliranin-at-kaligiran
Marquez, Servillano Jr. T, Ph.d. Pagbasa at Pagsusuri ng Iba't Ibang Teksto
Tungo sa Pananaliksik. Quezon. Sibs 2017.

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.

(RESEARCH PROJECT)

PAGSASANAY (MODULE 4)

Pangalan: _____ Section: _____ Marka: _____

TEST I: MATCHING TYPE

Panuto: Basahin at unawaing mabuti ang sumusunod na pahayag at ipagtapat tapat ang Hanay B sa Hanay A.gamit ang paguhit ng linya.

HANAY A

HANAY B

- | | |
|--|-----------------------------------|
| 1.Salitang ginagamit sa pagpakahulugan ng mga salita. | a. Saklaw at Limitasyon |
| 2.Sa bahaging ito inilalahad ang kahalagahan pag-aaral at kung suni ang makikinabang sa gagawing Pananaliksik. | b. Depinsyon ng mga Terminolohiya |
| 3. Layunin ng pagsasagawa ng pananalisis | c. Kahalagahan ng Pag-aaral |
| 4. Ito ang pinakrusyal na bahagi ng Pananaliksik. | d. Panimula o Introduksyon |
| 5. Tinutukoy ang mga baryabol na sakop sa ginawang pananalikdik. | e. Layunin ng Pananaliksik |

TEST II. ENUMERASYON

Panuto: Itala ang bahagi ng kabanata 1 sa pananaliksik at ibigay ang bawat kahulugan nito. (2 puntos)

- 1.
- 2.
- 3
- 4.
- 5.

“ ISA-ISIP ANG NATUTUNAN SA LAHAT NG BAGAY”

