

**Asignatura:** RESEARCH PROJECT & CULMINATING ACTIVITIES

**Paksa:** Pananaliksik: Kabanata 2

**Inihanda Ni:** Bb. Rodelisa N. Gungob

**Semestre:** Ikalawa

**Baitang:** Ikalabindalawa

**Linggo:** Ikalima

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 2;
- Naipakikita ang kahalagahan ng pananaliksik sa mga larangang napili ; at
- Nakakasagot sa tanong sa pamamagitan ng pagsusulit.



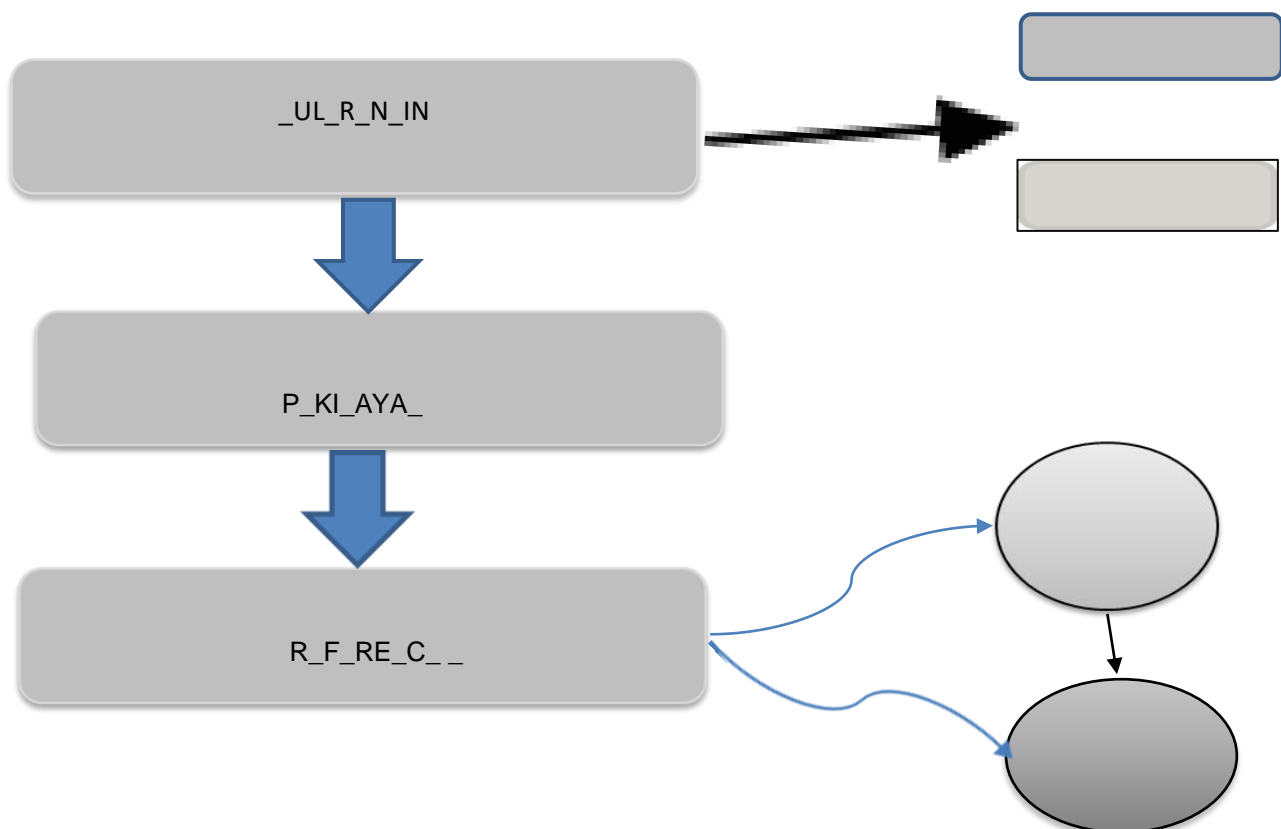
**PUKAW-KAALAMAN**

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

### PANSININ MO AKO

- Pansinin ang GRAPHIC ORGANIZER sa ibaba.
- Tingnan maigi kung anong kaugnayan nito sa pananaliksik.

**Punan ng titik upang mabuo ito:**



Ano – ano ang mga katawagang ito?

May silbi kaya ito sa PANANALIKSIK?

- a. \_\_\_\_\_

b. \_\_\_\_\_

c. \_\_\_\_\_

d. \_\_\_\_\_

e. \_\_\_\_\_

f. \_\_\_\_\_



GAMITIN MO AKO!

- Libro

➤ Pakinayam

➤ Interbyu

➤ Aklat

➤ Paksa

➤ Suliranin

Ang mga salita na angkop sa mapagkukunang impormasyon ay isa sa ating araling tatalkayin sa araw na ito.



Kabanata 2

Mga Kaugnay na Literatura at Pag-aaral

Ang kabanatang ito ay nahahati sa mga sumusunod na bahagi.

Kaugnay na Literatura	Kaugnay na Pag-aaral
- binubuo ng mga diskusyon ng mga impormasyon, prinsipyo at katotohanan na kaugnay sa pag-aaral.	- binubuo ng pag-aaral , pag-imbestiga o imbestigasyon na isinagawa na may kaugnayan o pagkakatulad sa paksa ng pananaliksik
-kadalasan ay naka- imprenta katulad ng mga libro,journal, propesyonal journals at iba pang nakalimbag.	-ang pagkuha ng inpormasyon ay binubuo ng diskurso na totoo at prinsipyo may kaugnayan sa pananalikisik.

Kaugnay na Literatura	Kaugnay na Pag-aaral
Naaayon sa 2 klasipikasyon <b>Lokal</b> kung sa Pilipinas inilathala <b>Dayuhan</b> kung sa ibang bansa nailathala.	Naaayon sa 2 klasipikasyon <b>Lokal</b> kung sa Pilipinas inilathala <b>Dayuhan</b> kung sa ibang bansa nailathala.
Sanggunian	Sanggunian
-Libro,ensayklopedia,almanac -Artikulo ng mga propesyunal na journal, -Magasin,periyodiko at iba pang publikasyon -batas at konstitusyon -record ng paaralan, partikular na report o lahat ng uri ng opisyal na report ng pamahalaan.	- Mga tesis at disertasyon - Kopya ng pananaliksik mula sa mga pang-edukasyon na journal

Pagnilay-nilayan

Panuto: Ihanay ang mga salitang nabuo sa bawat hanay. Isulat ang sagot sa loob ng talahanayan.

TESIS	DISERTASYON	IMBESTIGASYON
	DISKURSO	AKLAT
KONSTITUSYON		JOURNAL

Kaugnay na Literatura

Kaugnay na Pag-aaral


Kahalagahan ng Kaugnay na Literatura at Pag-aaral

- ❖ Ito ang pundasyon nang pinagkukunan ng mahalagang impormasyon. Gumagabay sa mananaliksik upang ipagpatuloy ang isinagawang pag-aaral.
- 1. Tinutulungan ang mananaliksik na *mas maunawaan ng malalim ang kanyang paksa*.
- 2. Makakasiguro ng *walang duplikasyon* ng ibang nagawa.
- 3. Ginagabayan ang mananaliksik na **makahanap ng iba pang matibay na impormasyon**.

- 4. Malaki ang naiaambag sa mga mananaliksik upang ikumpara ang resulta ng pag-aaral ng dalawang pananaliksik na siyang *magiging daan upang higit na maunawaan ang mga suliranin na tinatalakay sa paksa*.
- 5. Ang nagalaugad na materyals ay nararapat na bago (*10 years ago to present*)
- 6. Hindi *sobra o kaunti* ang pagsulat nakasulat sa pag-aaral. Dapat ay katamtaman lang ito.
- 7. Nararapat na *objektibo at walang pinapaboran* sa pangalap ng impormasyon.

Unang paggamit ng Sanggunian

- ❖ Ibinibigay ang kumpletong impormasyon sa bibliograpiya.
- ❖ Ito rin ay karaniwang ginagamit sa agham.

Alintuntunin sa Paggamit ng Parentikal na Sanggunian

- Pahina na lamang ang banggitin kung nabanggit na ang awtor sa mismo teksto.
- Kung hihigit sa isa ang awtor ngunit hindi sosobra sa tatlo ,banggitin ang lahat ng pangalan na may akda.
- Kung higit sa tatlo , banggitin na lamang ang apelyido ng unang may-akda at sundan ng et.al
- Kung pamagat lamang ang naibigay , banggitin ang pamagat at sundan ng pahina
- Kung may babanggitin dalawa o higit pang akdang ng iisang awtor, banggitin ang mga akda.

URI O ANYO NG TALA

DIREKTANG SIPI	-Hindi kataasan ang isisipi. Gumamit ng direktang ” sa pagkuha ng tala.
BUOD NA TALA	-Ginagamit ito kapag mahalaga ang ideya ang naitala sa pananaliksik. Tinatawag din itong synopsis
PRESI	-Gagamiting lang ito ng mananaliksik kung susing salita o keywords ng orihinal na mununulat.
SIPI NA SIPI	-Ang sinipi ay mula sa mahabang sipi. Ang ganitong uri ay tinatawag din na panipi.
HAWIG O PARAPHRASE	-Isang hustong paglalahad gamit ang higit na payak na salita ng mananaliksik.
SALIN/ SARILING SALIN	-Ginagamit sa pagsasalin ng salita kapag ang ginamit na wika ay salitang banyag



Sumulat ng kabanata 2 ng pananaliksik na iyong napiling paksa. Gawing gabay ang pamantayan sa paggawa na nasa ibaba.

REPRESENTATION

KABANATA 2	Napakagaling	Magaling	Baguhin
KAUGNAY NA LITERATURA AT PAG-AARAL	5	3	1
Ang mga kaugnay na literatura at pag-aaral ay nagsasaad ng katotohanan.			
Nauunawaan ang nilalaman ng literatura at pag-aaral			
Malinaw ang kaayusan ng kabuuan ng mga kaugnay na literatura at pag-aaral			
Ang ebidensiya na mga mag-aaral ay nagpapakita nang sapat na pagsisikap upang matuklasa at maiugnay ang mahahalagang literatura at pag-aaral.			
KABUUAN (20 puntos)			

Halimbawa:  
KABANATA II

Kaugnay na Literatura at Pag-aaral

Kaugnay na Literatura

Ayon sa Wikipedia, ang teknolohiya ay mayroong higit sa isang kahulugan. Isa sa mga kahulugan ang pagsulong at paglapat ng mga kasangkapan, makina, kagamitan at proseso upang tumulong sa paglunas ng mga suliranin ng tao. Bilang isang gawain ng tao, ang teknolohiya ay nauna pa kaysa sa agham at inhinyeriya. Kadalasang iniuugnay ang katagang teknolohiya sa mga imbento at gadget na ginagamit ang kailan lamang natuklasan na proseso at prinsipyong maka-agham. Sa gayon, nakikita natinang pagbabago sa teknolohiya kung nadadagdagan ang ating kaalaman dito (Wikipedia) Sa pamamagitan ng teknolohiya, dito umusbong ang paglikha at pag-unlad sa makabagong kagamitan. Ang lahat ng bagay ay may pinagmulan at pagbabago. Tulad ng kompyuter, alam natin na bago ito naging isang ganap na gadyet, madaming taon muna ang lumipas bago ito nabuo. Sa pagpasok ng ika-20 siglo, nagsimula ang panahon ng Electronic Device, ayon sa Scribd.com/doc/49541941/Computer, sa paglipas lang ng ilang dekada ito ay lumago at nakilala at naging isang pangkaraniwang bahagi na ng pangaraw-araw na pamumuhay ng tao ang kompyuter. Isa itong aparato na nagpapagaan ng gawain ng isang tao. Ang salitang kompyuter ay nangangahulugan noon na isang bagay na nagkakalkula at nagbibigay ng resulta base sa isang lohikal naparaan at proseso. (Scribd, 2009) Pinaniniwalaan na ang abacus ay maituturing na isang computer noong unang panahon sapagkat ang layunin nito ay mapadali ang kalkulasyon ng mga mangangalakal. Sa kasalukuyan, ang abacus ay hindi na maituturing na computer sapagkat napakalayo na ng agwat ng nagagawa nito sa computer. Napaganda, napabilis, napaayos at napadali ng ilang siglong pag-aaral ang mekanismo ng computer. Ang versatility nito isang resulta ng pagiging malikhainat matiyaga ng mga tao. Naituring ang bagay na ito na isa sa pinakamagandang nalikha ng tao sapagkat isa itong makapangyarihang aparato na nagpapakatao sa halos lahat ng bahagi ng mundo upang maging mas maayos at madali ang buhay. (Scribd, 2009) Hindi naiiwasan na gamitin ang kakayahan ng mga Computer upang gawin ang isang mundo kung saan maaaring gawing biswal ang imahinasyon ng tao. Dahil sa intensyon ito, isinilang ang

Virtual World o mas kilala sa tawag na Virtual Reality. Sa mundong ito, napapasok ng tao ang isang mundo na kathang isip sa pamamagitan ng panonood o paglalakbay dito sa tulong na rin ng mga monitor o mga telebisyon na ginagamit sa Computer. Di naglaon, pumasok ang ideya na maaaring magamit din ang virtual reality upang makapaglaro at malakbay ang imahinasyon ng tao (Scribd, 2009) Nang malikha ang mga kompyuter, maraming bagay din ang nagsulputan at umunlad. Tulad ng mga video games o online games, mayroon din itong pinagmulan. Base sa mga nabanggit, Dito natuklasan ng mga mananaliksik ang pinagmulan ng mga Online Games na noon pa lang ay matagal ng naimbento noong unang panahon at lumago ang mga taong gumagamit ng kompyuter at naglalaro ng mga Online Games sa ilang mga dekadang nakalipas.

### **Kaugnay na Pag-aaral**

Ayon sa jepoy.info, simula pa noong dekada `90, marami nang pag-aaral tungkol sapekto ng computer gaming ang isinagawa ng ilang grupo, indibidwal, institusyon at pamahalaan sa iba't ibang bansa partikular na ang Estados Unidos. Marami na ring nailathalang libro, artikulo sa pahayagan, internet at journal tungkol sa mga posibleng epekto ng computer games. Sa Estados Unidos, naging isang malaking problema ang computer games dahil sa epekto nakatulad din sa nagaganap sa Pilipinas.

Ayon sa isang ulat ni Rafael Cabredo, isang Faculty sa De La Salle, nagsisimulangmaglaro angisang bata sa America sa edad na 6 at ang average na edad ng mga naglalaro ay dalawampu't siyam (29). Hindi pa tiyak ang istatistikang ganito sa Pilipinas, subalit maaaring pareho ang mga pigura o kung hindi man ay hindi rin nalalayo.(jepoy.info).

Dito nalaman ng mga mananaliksik ang mga karaniwang edad ng mga batang nagsisimula ng matuto at maglaro ng mga Online Games at dito din nalaman ang mga posibleng epekto nito lalo na sa mga kabataan na imbes na mag-aral ng mabuti ay mas inuunaang paglalaro ng mga Online Games.

Kung grabe na ang pagkahumalingng mag-aaral sa computer games nagkakaroon na itong hindi magandang epekto sa kanilang kalusugan at pati na rin sa kanilang pag-iisip at ugali. Ang palaging pagtutok sa kompyuter ay nakakasira sa mata lalo kung walang proteksiyon ito. Ang katagalan sa pag-upo at hindi madalas na pagkilos ay magdudulot ng pangangawit at kalaunan ay pagsakit ng likod, ulo at iba pang bahagi ng katawan. Ito ay sa kakulangan na rin sa ehersisyo. Nakakasira din ito sa pag-aaral dahil ang konsentrasyon ay nasa paglalaro at nawalan na ng oras para mag-aral ng leksyon. At kung walang sariling kompyuter pumupunya sila sa mga computer shops at dito madalas nauubos ang kanilang pera imbes na pambili ng baon o pagkain at dahil ang mga bata ay naaadik sa mga kompyuter games maaaring hindi na nila maatupag ang paglilinis ng kanilang sarili at maaaring maging tamad na sila sa mga gawaing bahay at kung ano pa man.

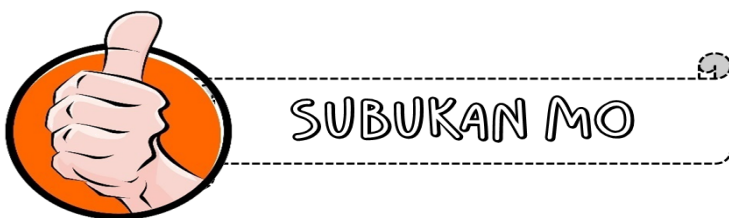
Ayon sa pananaliksik na isinagawa nina Justine Visda, Heinson Tan at Bryan Yarano na mula sa Unibersidad ng Santo Tomas noong pangalawang semester ng taong 2008-2009, marami ang maaari nating matutunan, katulad nalang sa kung paano ba nagsimula at at ano ba ang pinaka-unang computer games na ginawa? At kung sinu-sino ang mga unang computer programmer? Dahil sa pananaliksik nila, maaari din malaman kung bakit nilikha ang computer games at kung sino ang kauna-unahang nakaimbento ng larong computer games. Napatunayan ng mga mananaliksik na mayroong masamang epekto ang paglalaro ng computer games, dahil sila ay isa rin sa mga estudyante na naglalaro ng computer games at nakaranas ng masamang epekto nito.

Ayon sa kanilang pananaliksik, isa sa mga masamang epekto ng sobrang paglalaro ng computer games ay pagiging anti-social ng manlalaro o ang pagiging layo ng indibidwal sa ibang tao dahil mas nagpokus sila sa kanilang paglalaro kaysa sa pakikipagsalamuha sa iba. Kadalasan sa mga manlalaro ng computer games ay di alam kung paano pakikitunguhan ang ibang tao.

Ang Social Learning Theory ay nakabatay sa obserbasyon ni Albert Bandura (1977). Ayon dito, natututo ang bawat indibidwal ng mga bagay-bagay sa pamamagitan ng kanilang obserbasyon o sa impluwensiya ng kapaligiran o lipunang ginagalawan. Tumutukoy ito sa kahalagahan ng bawat indibidwal sa isang bagay. "Ang pag-aaral ay magiging malubhang matrabaho hindi mailakip ang panganib, kung ang kung ang mga tao ay aasa lamang sa epekto ng kanilang sariling mga pagkilos upang ipaalam sa kanila kung ano ang gagawin", ayon kay Bandura (1977). Kapag nagtagal ang mga tao ay tuluyan ng kaadikan ang mga laro sa kompyuter dahil ang bawat indibidwal ay dumarami na ang kaalaman, natututo at nahuhumaling sa bawat araw na lumilipas.

(Maxwell McComb). Ang teoryang Time Displacement naman ay ang pagbatay sa dami ng oras na ginugol sa isang partikular na aktibidad. Sa pagdating ng bagong teknolohiya, naaakit ang mga tao upang gumamit nito at mas kakaunting oras na lamang. Ang ginugugol sa paggamit ng mga lumang teknolohiya o sa personal na pakikipagkomunikasyon sa kapwa. Sinasabi ni Maxwell McComb, ang teoryang ito ay isang limitadong pananaw ng mapagkukunan sa bawat indibidwal. Mayroon itong mga hadlang at limitasyon na kung saan kinakailangang limitahan ang paggamit ng oras sa isang araw upang maging produktibo ka sa buong araw at mayroon ka ring oras sa pakikipagkomunikasyon o pakikipagkapwa.

Ang Need Theory ay ginawa ni David McClelland isang psychologist noong 1960's at batay sa obserbasyon ni Maslow. Ang pangangailangan ng isang indibidwal sa pang araw-araw na gawain ang pokus ng teoryang ito. Kaya natututunan ang mga bagay-bagay dahil kailangan ito sa pang araw-araw, tulad ng kompyuter, ginagamit ito upang mapadali ang mga gawain sa eskwela, sa pananaliksik sa mga takdang aralin, sinasabayan din nila ito ng paglalaro ng kompyuter games. Dahil kailangan natin ang kompyuter lalo na sa mga estudyante, hindi maiiwasan na mahumaling sa kompyuter games dahil nagsisilbi itong libangan at pampalipas oras. Pumapasok ang epekto ng kompyuter games sa pag-iisip ng tao sa pamamagitan ng pagkasobra sa pagkahumaling at hindi na nagagawa ang dapat gawin bagkus inuubos nila ang kanilang oras sa paglalaro



## UNANG PAGSUSULIT

**I. Panuto:** Salin o Sariling Salin. Isalin sa Filipino ang mga sumusunod na pahayag.

1. My Country
2. I'm the apple of her eye
3. Think about what is learned in everything
4. "He who does not know how to look back at where he came from will never get to his destination".  
– Jose Rizal
5. "Knowing yourself is the beginning of kingdom".

## MGA SANGGUNIAN:

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.

(RESEARCH PROJECT)

**PAGSASANAY (MODULE 5)**

Pangalan: \_\_\_\_\_ Section: \_\_\_\_\_ Marka: \_\_\_\_\_

**Pagpili-pili**

**Panuto:** Basahin at unawain ang pahayag. Bilugan ang tamang sagot.

1. Ang seksyon Radium sa ika -12 baitang ng Senyor High ay nagsipi mula sa nakuhang impormasyon ngunit ito ay sinipi nila sa maikling paraan.
  - a. Sipi sa Sipi
  - b. Prezi
  - c. Direktang sipi
  - d. Salin o Saling Wika
2. Gumamit sina Rhea at Jera nang akda upang malaman ang mahahalagang impormasyon para sa ginawa nilang pananaliksik.
  - a. Bibliograpiya
  - b. Sanggunian
  - c. Kaugnayan sa Literatura
  - d. Pagtala
3. Ang pundasyon ng pinagkukunan ng pag-aaral.
  - a. Kaugnayang na Literatura
  - b. Kaugnayan sa Pag-aaral
  - c. Literatura
  - d. Alintuntunin sa Paggamit ng Parental Sungganian
4. Binasa ni April ang tungkol sa buhay ni Shakespare. Anong bahalaga ng Kabanata 2 ito?
  - a. Kaugnayan na Literatura
  - b. Kugnayan na Pag-aaral
  - c. Kahalagan ng Literature at Pag-aaral
  - d. Lahat ng nabanggit
5. Anong uri ng anyo ito “?”
  - a. Salin
  - b. Hawig o Paraphrase
  - c. Buod na Tala
  - d. Direktang Sipi



**Test II.**

**Panuto:** Sa long bondpaper, Gumawa ng sariling pag-aaral gamit ang bahagi ng kabanata 2 sa pananaliksik. (10 puntos)

***“ISA-ISIP ANG NATUTUNAN SA LAHAT NG BAGAY”***