

Kaalaman at Kasanayan ng mga Guro sa Paggamit ng Animated Videos sa Pagtuturo Ng Panitikan

Asia Pacific Journal of
Management and
Sustainable Development
Vol. 10, No. 3, pp. 150-157
September 2022
Lumina Special Issue
ISSN 2782-8557

Marjessa D. Labasbas, MAED and Felisa D. Marbella, PhD
Pampamahalaang Pamantasan ng Sorsogon
marjessa.labasbas@deped.gov.ph, felymarbella03@gmail.com

Date Received: November 15, 2021 ; Date Revised: January 20, 2022

Abstrak – Natiyak sa pag-aaral na ito ang kaalaman at kasanayan ng mga guro sa paggamit ng animated videos sa pagtuturo ng panitikan. Gumamit ng disenyong deskriptib-analisis sa pagsusuri sa mga datos na ginamit sa pag-aaral. Random sampling ang ginamit na paraan sa pagpili ng mga kalahok. Sa pagsukat ng kaalaman, gumamit ng isang pagsusulit sa mga guro. Sa kasanayan ay gumamit ng tseklis ng sariling pagtatasa.

Natuklasan na ang antas ng kaalaman ng mga guro sa paggamit ng animated videos sa pagtuturo ng panitikan ay may 95% o 57 na respondent ang maalam na maalam. Ang antas ng kasanayan ng mga guro sa nabanggit na pag-aaral ay may kabuoang weighted mean na 4.257, nangangahulugang sanay na sanay. Ang mga positibong epektong dulot nito ay madaling nakukuha ang interes ng mga mag-aaral at mas masigla ang interaksyon ng mga mag-aaral sa talakayan na may 59 na sumagot. Samantala, ang negatibong dulot ay hindi lahat ng guro ay maalam sa pagsasaayos ng mga kinakailangang ikabit sa pagpapakita ng mga animated video na may 58 na sumagot. Isang kompilasyon ng animated video aids ng piling obra maestrang akda ang binuo.

Natuklasan sa pag-aaral na ito na may sapat na kaalaman ang mga guro sa paggamit ng animated videos sa pagtuturo ng panitikan. May sapat ding kasanayan ang mga guro sa paggamit ng makabagong dulog at teknolohiya. May positibo at negatibong epektong dulot ito. Ang nabuong mungkahing gawain ay maaaring gamitin ng mga guro na nagtuturo ng panitikan.

Ang rekomendasyon ay maaaring magsagawa ng peer tutoring ang mga guro. Magsagawa ng mga palihan, seminar at worksyap. Makipag-ugnayan sa nakatataas na opisyaes, mga pribadong institusyon o stakeholders. Hikayatin ang kaguruan na maging bukas sa pagyakap sa napapanahong pamamaraan ng pagtuturo. Magsagawa ng mga pag-aaral na may kaugnayan sa kasalukuyang pananaliksik.

Mga susing salita: animated videos, guro, information communication technology (ICT), kaalaman, kasanayan

PANIMULA

Ang kasalukuyang panahon ay itinuturing bilang makabagong panahon. Ang modernisasyon ay pamilyar mula sa mga aralin ng kasaysayan bilang isang paglipat mula sa tradisyonal na lipunang pang-industriya. Gayunpaman, ang salitang ito ay may mas malalim at may iba't ibang kahulugan [1]. Kasabay ng mga pagbabago sa lipunan ay ang pagtaas ng kalidad ng bawat larangan. At isa na riyon ang larangan ng edukasyon.

Ang mga tradisyonal na pamamaraan ay unti-unti ring binago. Kasabay nito ang mga pagbabago sa estratehiya ng edukasyon, mga pamamaraan na maaaring gamitin ng guro upang maging magaan at mabisa ang pagtuturo.

Higit na nakatutulong ang paggamit ng mga video at digital na pag-uulat upang mas maunawaan ng mga

mag-aaral ang kanilang mga aralin ayon sa pag-aaral na “Using Digital Video Reporting to Inspire and Engage Students” [2]. Ang teknolohiya ay magiging isang malaking tulong para sa mga guro upang lalong maibigay ang pangangailangan at kaalaman sa kanilang mga mag-aaral. Nagiging lubhang epektibo ang kanilang pagtuturo kapag ang kanilang paraan ay naaayon sa hilig ng kanilang mga tinuturuan.

Ang pagsasaanimasyon ng mga babasahing akdang pampanitikan ay maituturing na *audio-visual aide instruction* sapagkat ito ay ginagawang *video presentation* kung saan ito ay napapanood o may nakikita mismo ang mga mag-aaral na mga karakter na kumikilos at napakikingang mga boses at tunog. Nakapagdudulot ito ng aliw at pagkasabik sa paksang araling tatalakayin. Kadalasan ay nababagot ang mga mag-aaral sa mga babasahing napakahahaba kaya naman kakikitaan ang mga mag-aaral ng kawalan ng

interes na tapusin o kahit simulan man lamang itong basahin. Dahil dito, hindi sila nakasabay sa talakayan. Nagreresulta ito sa mababang pang-unawa sa binasa.

Sa kasalukuyan, ang ika-21 siglong mag-aaral ay nabibilang sa *audio-visual* na kategorya. Sinuportahan ito ng resulta sa isinagawa pag-aaral hinggil sa *audio-visual aided instruction* sa Pilipinas [3]. Ayon sa kanila, ang mga mag-aaral na tinuruan gamit ang *audio-visual* na kagamitang pampagtuturo ay nagpakita ng mas mabuting interaksyon sa talakayan kung ihahambing sa mga mag-aaral na tinuruan gamit ang tradisyonal na pamamaraan.

Nabanggit sa isang website na ang mga pang-edukasyong *animated video* ay nakalilinan ng pagkamalikhain ng mga mag-aaral. Nag-uudyok din ito sa kanila na galugarin ang bawat sulok at dimensiyon ng kaalaman. Higit na napaiigting ang interes ng mga mag-aaral sa bawat presentasyon kapag ginamitan ng animasyon. Maaari itong isalaysay sa paraang pakuwento na nakapagpapaunlad sa kalidad ng pang-unawa ng mga mag-aaral. Ito ay isa sa mga benepisyo ng paggamit ng mga pang-edukasyong *animated video* partikular sa antas sekondarya [4].

Dagdag pa nito, inaalal ng paggamit ng *animated videos* ang pagkabagot ng mga mag-aaral na lumahok sa mga gawaing pampagkatuto sa loob ng silid-aralan. Bagkus ay binubuhay nito ang interes at ginigising ang atensiyon ng mga mag-aaral na makiisa sa talakayan. Ang mga kagamitang pang-animasyon ay nagkakaiba-iba batay sa layunin. Ang pinakamahalagang papel nito ay itaguyod ang interes para sa pagkatuto ng mga mag-aaral.

Naaangkop ang mga tradisyonal na akdang pampanitikan tulad ng maikling kuwento, nobela, dula, tula, pabula, parabula, epiko, alamat, sanaysay, talumpati, awit at iba pa sa pagsasaanimasyon. Sa kasalukuyan, ito ay ginagamit na sa pagtuturo sa asignaturang Filipino sa iba't ibang baitang. Bagaman hindi pa lahat ng guro ay gumagamit nito, subalit hinihikayat na ang paggamit nito sa makabagong pagtuturo.

Isang patunay sa pagbabago ng sistema ng edukasyon sa Pilipinas ang pagpapalit ng kurikulum mula sa tradisyonal na kasanayan ng marami. Ang 12-taong *basic education curriculum* ay nagreresulta ng mas mainam o mas mahuhusay na mga mag-aaral [5]. Kaya naman, alinsunod sa utos ni Pangulong Benigno Aquino III, na kinakailangan magdagdag ng dalawang taon sa ating basic education, ito ay ipinatupad sa ilalim ng Republic Act 10533. Isinulong

ang pagpatutupad sa K to 12 program ng Kagawaran ng Edukasyon sa mga paaralan sa buong bansa noong 2013 [6].

Maraming pagbabago ang naganap sa larangan ng edukasyon maging ang mga pamamaraan at estratehiya ng pagtuturo na nagsisilbing malaking hamon na kinakaharap ng mga guro sa buong bansa. Sa kasalukuyang panahon, halos araw-araw ginagamit ang teknolohiya sa mga paaralan. Madalas itong gamitin sa pagpepresenta ng mga datos gamit ang *power point presentation*. Ginagamit din ito ng mga guro sa pagpapakita ng iba't ibang *video* na naaayon sa kanilang leksiyon. Kapaki-pakinabang din ito sa paraan ng pagkalkula ng mga grado ng kanilang mga estudyante [7].

Sa mga uri ng mag-aaral sa panahong ito na babad sa makabagong teknolohiya, kailangang makasabay ang mga guro sa mga pagbabagong magaganap sa paligid upang makaagapay sa mga pangangailangan ng mga mag-aaral. Ang mga guro ay dapat palaging handa at may mahusay na kaalaman kaugnay ng kakayahan sa Information and Communication Technology (ICT) at positibong pananaw sa pagbibigay ng oportunidad sa mga mag-aaral na matuto nang husto gamit ang batayang pang-ICT para sa kanilang kalinangang pampagkatuto [8].

Nagpalabas ang Kagawaran ng Edukasyon noong Hunyo 10, 2010 ng DO 78, S. 2010-Guidelines on the Implementation of the DepEd Computerization Program (DCP) na naglalaman ng kautusang pagpapalaganap ng paggamit ng makabagong teknolohiya sa edukasyon [9]. Ang kautusang ito ay ibinababa sa lahat ng panrehiyong sektor ng kagawaran. Binigyang-diin ng kaukulang kautusan ang pagsusulong ng paggamit ng mga guro ng modernong kagamitan para sa lubusang integrasyon ng teknolohiya sa pagtuturo.

Ang Kagawaran ng Edukasyon sa Lungsod Sorsogon ay suportado ang pambansang kautusan hinggil sa pagsulong ng integrasyon ng teknolohiya sa pagtuturo. Bilang patunay ryan ay ang kanilang mga aksiyon sa bawat paaralan sa lungsod tulad ng pagkakaroon ng mga *computer laboratory*, paglalagay ng *wifi connectivity*, pamimigay ng gadgets sa mga guro na magagamit o kinakailangan sa pagtuturo at maging sa mga mag-aaral, paglalagay ng mga telebisyon pang-edukasyonal sa bawat silid-aralan. Dagdag pa ryan ang patuloy na pagsasagawa ng mga pagsasanay o seminar-worksyap at palihan sa mga guro na may kinalaman sa nasabing usapin.

Maraming pananaliksik din ang pinahihintulutan at sinusuportahan ng kagawaran na may kaugnayan sa paggamit ng makabagong pamamaraan ng pagtuturo na makatutulong nang husto sa kanilang mga magiging aksiyon. Bagaman maraming pag-aaral na ang isinagawa hinggil sa kung gaano kaepektibo ang integrasyon ng ICT at *audio-visual aid* sa pagkatuto ng mga mag-aaral, mahalaga pa ring malaman ang epekto nito lalo na sa asignaturang Filipino at sa usaping pagsasaanimasyon ng mga tradisyonal na akdang pampanitikan. Upang lubusang matutuhan ang kabuluhan ng paggamit nito sa parehong panig ng mga mag-aaral at mga guro.

Hindi na maitatangi ang tulong na naiaambag ng teknolohiya sa pagtuturo at pagkatuto. Upang lalong mapaigting pa ang kabuluhang tulong na hatid nito sa larangan ng edukasyon, mabuting matuklasan kung gaano na kalawak ang kaalaman at kasanayan ng mga kaguroan sa Filipino sa paggamit ng makabagong teknolohiya, partikular na ang *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Sa pamamagitan nito ay makakukuha ng mga datos tungo sa pagpapaunlad ng usaping ito. Mapalalawak at mapauunlad ang kaalaman ukol sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng pag-aaral na ito.

LAYUNIN NG PAG-AARAL

Layunin ng pag-aaral na ito na matukoy ang antas ng kaalaman at kasanayan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Sinagot sa pag-aaral na ito ang: 1) antas ng kaalaman ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. 2) antas ng kasanayan ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. 3) positibo at negatibong epektong dulot ng *animated video aid* sa pagtuturo ng panitikan.

MGA KAGAMITAN AT PAMAMARAAN

Ang pananaliksik na ito ay gumamit ng deskriptib-analisis sa pagkalap ng mga kinakailangang datos mula sa mga respondent. *Random sampling* ang ginamit na paraan sa pagpili ng mga kalahok. Sa pagsukat ng kaalaman sa pagtuturo ng mga *animated videos* ay namahagi ng maikling pagsusulit sa mga guro. Sa pagsukat ng kasanayan naman ay ibinatay sa sariling pagtatasa ng mga respondent. Samantala, sa pagtukoy ng positibo at negatibong epektong dulot ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan ay gumamit ng tseklis. Ang maikling pagsusulit at tseklis na ito ay gawa ng mananaliksik.

Sumagot sa maikling pagsusulit at sariling pagtatasa ang mga guro na pangunahing pinagbatayan para matukoy ang kailangang datos. Nagsagawa rin ng *online survey* sa pamamagitan ng link mula sa *google forms*. Ginamitan ng nararapat na estadistikal na pamamaraan tulad ng *frequency count, percentage at weighted mean*, na inanalisa at binigyang interpretasyon ang naging tugon ng mga guro.

RESULTA AT TALAKAY

Nakapaloob sa Talahanayan 1 ang antas ng kaalaman ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Tinukoy rin ang lebel ng kanilang kaalaman sa paggamit nito.

Talahanayan 1. Antas ng Kaalaman ng Guro sa Paggamit ng *Animated Videos* sa Pagtuturo ng Panitikan

Iskor	f	%	Deskripsyon
16-20	57	95	Maalam na maalam
11-15'	2	3.3	Maalam
6-10	1	1.7	May katamtamang kaalaman
0-5	0	0	Hindi sapat ang kaalaman
Kabuoan	60	100	

Makikita sa talahanayan ang antas ng kaalaman ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo, nakakuha ng 95% o may 57 kalahok sa 60 na respondent ang nakakuha ng iskor na 16-20. Ito ay nangangahulugang karamihan sa mga respondent ay maalam na maalam pagdating sa usapin ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo. May dalawang nakakuha ng iskor na 11-15, nangangahulugan itong 3.3% lamang ng kabuoang respondent ang maalam sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. May isa na nakakuha ng iskor na 5-10, nangangahulugan na 1.7% lamang ang may katamtamang kaalaman pagdating sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. At walang nakakuha ng 0-5 na iskor, wala sa mga respondent ang hindi sapat ang kaalaman sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan.

Sa resultang lumabas, nangangahulugan na ang mga guro ay maalam na maalam na pagdating sa paggamit ng *animated videos*. Ito ay may implikasyong maraming guro ang handa ang kaisipan sa paggamit ng makabagong kagamitang pampagtuturo para sa mga makabagong uri ng mga mag-aaral. Nangangahulugan din na ang mga guro ay marunong makipagsabayan sa patuloy na pag-unlad ng pamantayan ng edukasyon. Nagbigay rin ng

implikasyon na ang mga guro ay mabilis nakasabay sa iba't ibang estado at kalagayan ng pagtuturo ngayong tayo ay nasa makabagong kapaligiran sa panahon ng teknolohiya. Ipinapakita rin dito na handang-handa ang mga guro sa anumang pagbabago sa pagtuturo gamit ang teknolohiya.

Ang integrasyon ng teknolohiya ang pinakamabisang gamit sa paggawa ng maraming bagay tungo sa pagkatuto ng mga mag-aaral [10]. Napatunayan din ni Kwassu na higit na natututo ang mga mag-aaral kung gagamit ang guro ng awdyo-biswal o kinestetik [11]. Ang integrasyon ng teknolohiya ay nagbibigay ng malaking epekto sa pagtuturo sa pamamagitan ng makabagong teknolohiya na naghihikayat sa mga mag-aaral na lalong maging interaktibo sa pagkatuto. Kaya naman, maiiugnay ito sa resulta ng isinagawang pagsusulit para sa mga guro kung gaano sila kaalam sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo na higit na mapupunan nila ang kanilang katungkulang higit na mahikayat ang mga-mag-aaral na dumalo at makisali nang buong interes sa talakayan sa klase.

Ipinapakita sa kasunod na talahayan ang antas ng kasanayan ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Sinukat ito sa ibinigay ng mga guro sa pansariling pagtataasa ng kanilang kakayahan ukol sa nabanggit na kasanayan.

Talahanayan 2. Antas ng Kasanayan ng Guro sa Paggamit ng *Animated Videos* sa Pagtuturo ng Panitikan

Kasanayan	Weighted Mean	Deskripsyon
1. Paghahanap (search) ng akmang <i>animated videos</i> sa paksang aralin.	4.0	Sanay
2. Pag-download ng mga <i>videos</i> .	4.15	Sanay na sanay
3. Nakapagbubukas ng file na kinalalagyan ng <i>animated videos</i> .	4.38	Sanay na sanay
4. Pag-play ng mga <i>video</i> .	4.53	Sanay na sanay
5. Pag-pause ng <i>videos</i> .	4.62	Sanay na sanay
6. Pag-zoom in at out ng <i>videos</i> .	4.52	Sanay na sanay
7. Pag-full screen ng <i>videos</i> .	4.60	Sanay na sanay
8. Pag-close/exit ng <i>videos</i> .	4.60	Sanay na sanay
9. Pag-fast forward ng mga <i>video</i> .	4.52	Sanay na sanay
10. Pag-play back o replay ng <i>videos</i> .	4.52	Sanay na sanay
11. Naa-adjust ang tunog (volume) ng mga <i>video</i> .	4.58	Sanay na sanay
12. Pag-skip ng ilang segundo/minuto sa eksena ng mga <i>video</i> .	4.40	Sanay na sanay
13. Nailalapat ang <i>animated videos</i> sa materyales na gagamitin sa pagtuturo.	3.92	Sanay
14. Nakokopya sa iba't ibang kagamitan (gadgets) ang <i>animated videos</i> .	4.16	Sanay na sanay
15. Naisasaayos nang mag-isa ang <i>animated videos</i> na ipapakita sa mga mag-aaral.	3.80	Sanay
16. Naihahanda nang mag-isa ang mga kagamitan gaya ng laptop at projector/telebisyon sa pagpapakita ng <i>animated videos</i> .	4.13	Sanay na sanay
17. Naipapasok sa mga powerpoint presentation ang <i>animated videos</i> .	3.93	Sanay
18. Nakapagtuturo sa kapwa guro kung paano gumamit ng <i>animated videos</i> .	3.75	Sanay
19. Naisasaayos ang wastong pagkakasunod-sunod ng mga <i>animated videos</i> ayon sa eksenang kronolohikal.	3.75	Sanay
20. Pagkabit ng mga wires gaya ng HDMI o VGA sa laptop at TV/Projector.	4.28	Sanay na sanay
Kabuoang Weighted Mean	4.257	Sanay na sanay

Sa Talahanayan 2, makikita ang tugon ng mga respondent sa kanilang kasanayan sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Ipinakita rito ang mga kasanayan na kung saan sanay na sanay ang mga guro. Ang mga kasanayang ito ay hinati sa tatlong bahagi.

Sanay na sanay ang mga guro sa pag-download ng *videos* na may *weighted mean* na 4.15 at pagkopya sa iba't ibang kagamitan (gadgets) ng *animated videos* na may *weighted mean* na 4.16. Ito ay pinagsama bilang mga preliminaryong mga kasanayan sapagkat ang mga kasanayang nabanggit ang unang kinakailangan upang makakuha ng *animated videos* na gagamitin sa pagtuturo. Nangangahulugang ang mga guro ay pamilyar nang husto sa mga ganitong gawain lalo na sa pagtuturo.

Samantala, ang mga kasanayang pagbukas ng file na kinalalagyan ng *animated videos*, pag-play ng mga *video* na may *weighted mean* na 4.38, pag-pause ng *videos* na may *weighted mean* na 4.62, pag-zoom in at out ng *videos* na may *weighted mean* na 4.52, pag-full screen ng *videos* na may *weighted mean* na 4.52, pag-close/exit ng *videos* na may *weighted mean* na 4.60, pag-fast forward ng mga *video* na may *weighted mean* na 4.52, pag-play back o replay ng *videos* na may *weighted mean* na 4.52, pag-adjust ng tunog (volume) ng mga *video* na may *weighted mean* na 4.58, at pag-skip ng ilang segundo/minuto sa eksena ng mga *video* na may *weighted mean* na 4.40 ay nagresulta din sa sanay na sanay na tugon ng mga guro. Ang mga nabanggit ay maibibilang sa kasanayan kung paano ang pagpapatakbo ng *animated videos*. Ibig sabihin ay madalas gumamit ang mga guro ng *videos* sa kanilang pagtuturo sapagkat lubusan silang natuto sa ganitong kasanayan.

Pagdating naman sa kasanayang pagkonekta ng iba't ibang wires o cords bilang paghahanda ng mga kinakailangang kagamitan sa paggamit ng *animated videos* sa talakayan, ang mga kasanayang nabibilang dito ay paghahanda nang mag-isa ng mga kagamitan gaya ng laptop at projector/telebisyon sa pagpapakita ng *animated videos* na may *weighted mean* na 4.13, at pagkabit ng wires gaya ng HDMI o VGA sa laptop at TV/Projector na may *weighted mean* na 4.28. Sanay na sanay ang mga guro dito, ibig sabihin ay mahusay ang kakayahan ng mga gurong magsaayos ng mga kinakailangang materyales para sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo partikular ng panitikan.

Gayunpaman, ang mga kasanayang sanay ang mga

guro ay nahati rin sa tatlong bahagi. Ang paghahanap (search) ng akma ng *animated videos* sa paksang aralin na may *weighted mean* na 4.0 ay bahagi ng preliminaryong kasanayan na kinakailangan sa pagkuha ng gagamiting *animated videos*. Nakasaad na sanay ang mga guro dito. Ito ay nangangahulugang dati na itong isinasagawa ng mga guro bagaman hindi palagian ay marunong naman sila sa kasanayang paghahanap ng kailangang *animated videos* sa kanilang paksang tatalakayin.

Ang mga kasanayang paglalapat ng *animated videos* sa materyales na gagamitin sa pagtuturo na may *weighted mean* na 3.92, pagsasaayos nang mag-isa ng *animated videos* na ipakikita sa mga mag-aaral na may *weighted mean* na 3.80, pagpasok sa mga *powerpoint presentation* ang *animated videos* na may *weighted mean* na 3.93, at pagsasaayos nang wastong pagkakasunod-sunod ng *animated videos* ayon sa eksenang kronolohikal na may *weighted mean* na 3.75 na maituturing ang mga nabanggit na mga kasanayang teknikal. Ito ay may kinalaman sa mga *computer program* kaya naman madalas ay nangangailangan ng kaakibat na gabay ng isa pang higit na maalam na guro sa usaping ito bagaman ipinakitang sanay ang mga guro dito.

Ang pagtuturo sa kapuwa guro kung paano gumamit ng *animated videos* na may *weighted mean* na 3.75 ay sanay rin ang mga tumugon, isang kasanayan ito bilang pamamahagi ng kaalaman sa kapuwa. Sinabing sanay ang mga guro dito dahil likas na sa mga guro ang magbahagi ng sariling kaalaman sa iba.

Ang kabuoan ng sariling pagtatasa ng mga guro sa kanilang kasanayan sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan, 14 sa kabuoang 20 kasanayan ang lumabas na sanay na sanay bilang pinakamataas na tugon ng mga guro. Samantala, ang natitirang 6 sa kabuoang 20 kasanayan ang lumabas na sanay. Mapapansin na mas mataas ang tugon na sanay na sanay ng mga guro sa inilahad na mga kasanayan. Kaya naman, ito ay nagresulta sa kabuoang *weighted mean* na 4.257 na nangangahulugang sanay na sanay. Nangangahulugan ding mataas ang kalidad ng kasanayan ng mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan.

Napatunayan na ang integrasyon ng teknolohiya ay nagbibigay ng malaki at makabuluhang epekto sa pagtuturo. Nangangailangan ng sapat na kaalaman at kasanayan upang maisagawa ito nang matagumpay [12]. Sapagkat ito ay makabago at gamit ang

teknolohiya o integrasyon ng teknolohiya, ito ay nangangailangan ng sapat na kakayahan at kaalamang pangteknikal na hindi agarang natututuhan sa maikling oras o panahon lamang. Upang magawa ang layuning makapagturo ng may kalidad na edukasyon sa mga mag-aaral, kaakibat nito ang mga napapanahong dulog sa pagtuturo.

Sa susunod na talahanayan makikita ang positibong epekto ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Sa pamamagitan nito ay nalaman ang pinakapangunahing positibong epekto nito batay sa sagot ng mga guro.

Talahanayan 3. Mga Positibong Dulot sa Paggamit ng *Animated Videos* sa Pagtuturo ng Panitikan

Positibong Dulot	Bilang ng tugon	Ranggo
• Madaling nakukuha ang interes ng mga mag-aaral.	59	1
• Mas masigla ang interaksyon ng mga mag-aaral sa talakayan.	59	1
• Nawawala ang pagkabagot ng mga mag-aaral sa paksa.	56	2
• Nababagay o akma sa uri ng mga mag-aaral sa makabagong panahon.	55	3
• Malinaw na naipapakita ang bawat eksenang isinasalaysay sa akda o paksa.	55	3
• Naihahatid nang magaan ang paksang aralin.	54	4
• Nakapagpapalawak at nakapagpapalalim ng kaalaman ng mga mag-aaral.	54	4
• Napapanahon ang dulog.	53	5
• Hindi na kinakailangan ng tig-iisang aklat sa pagtuturo.	49	6
• Nagagamit nang husto ang nakalaang oras sa pagtuturo.	48	7
• Nalilimitahan ang pagpapaliwanag ng guro.	46	8

Nangunguna sa talahanayan ang madaling nakukuha ang interes ng mga mag-aaral at mas masigla ang interaksyon ng mga mag-aaral sa talakayan na kapuwa may 59 na bilang ng tugon. Pumangalawa naman ang nawawala ang pagkabagot ng mga mag-aaral sa paksa na may 56 na bilang ng mga tumugon. Pangatlo ang nababagay o akma sa uri ng mga mag-aaral sa makabagong panahon at malinaw na naipapakita ang bawat eksenang isinasalaysay sa akda

o paksa na parehong may 55 bilang ng tugon. Pang-apat ang naihatid nang magaan ang paksang aralin, at nakapagpapalawak at nakapagpapalalim ng kaalaman ng mga mag-aaral na parehong may 51 na bilang ng tugon. Panlima ang napapanahon ang dulog na may 53 na bilang ng tugon. Pang-anim ang hindi na kinakailangan ng tig-iisang aklat sa pagtuturo na may 49 na bilang ng tugon. Pampito ang nagagamit nang husto ang nakalaang oras sa pagtuturo na may 48 na bilang ng tugon. At ang panghuli ay ang nalilimitahan ang pagpapaliwanag ng guro na nakakuha ng 46 na bilang ng tugon.

Ang pagtukoy ng mga respondent sa dalawang pangunahing positibong epekto ng paggamit ng mga *animated video* sa pagtuturo ng panitikan ay ang madaling nakukuha ang interes ng mga mag-aaral at mas masigla ang interaksyon ng mga mag-aaral sa talakayan. Nanganghulugang higit na binibigyang pansin at tuon ng mga kasalukuyang mag-aaral ang talakayang may integrasyon ng teknolohiya sa klase. Ang implikasyon ng resultang ito ay kinakailangan lalong pagtuonan din ng mga guro at kawani ang ganitong uri ng pamamaraan upang lalong mahikayat ang mga mag-aaral na makipag-interaksyon sa klase at makuha ang kasanayang pampagkatuto na kinakailangang matamo.

Natuklasang bentaha ang paggamit ng mga *animated instructional video* at nag-aalok ito ng mahalagang patnubay upang mapagana ang kalakasan ng mga teknolohiya sa pagtuturo [13]. Kaugnay sa naging resulta ng kasalukuyang pag-aaral, ang positibong dulot ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ay tiyak na nakukuha ang atensiyon ng mga mag-aaral sa talakayan.

Inilahad naman sa susunod na talahanayan ang maaaring mga negatibong epekto ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. Sa pamamagitan nito ay lumitaw ang pinakapangunahing negatibong epekto batay sa tugon ng mga guro.

Natukoy sa Talahanayan 4 ang ranggo ng mga negatibong dulot ng paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan, lumabas na nanguna rito ang hindi lahat ng guro ay maalam sa pagsasaayos ng mga kinakailangang ikabit sa pagpapakita ng mga *animated video* na may 58 na bilang ng mga tugon sa kabuoang bilang na 60.

Pumangalawa naman ang kinakailangan ng internet sa pag-download at paghahanap o *search* ng mga

animated video at konektado sa mga poblema teknikal na maaaring hindi agad masolusyunan o maayos ng guro na parehong may 54 na bilang ng mga tumugon. Pangatlo, ang may pagkakataong hindi tugma o *compatible* ang *video file* sa gadget na gamit ng guro na may 53 bilang ng tugon. Pang-apat ang nangangailangan ng kaukulang pagsasanay na may 50 na bilang ng tugon.

Talahanayan 4. Mga Negatibong Dulot sa Paggamit ng *Animated Videos* sa Pagtuturo ng Panitikan

Negatibong Dulot	Bilang ng tugon	Ranggo
• Hindi lahat ng guro ay maalam sa pagsasaayos ng mga kinakailangang ikabit sa pagpapakita ng mga <i>animated video</i> .	58	1
• Kinakailangan ng internet sa pag-download at paghahanap o <i>search</i> ng mga <i>animated video</i> .	54	2
• Konektado sa mga poblema teknikal na maaaring hindi agad masolusyunan o maayos ng guro.	54	2
• May pagkakataong hindi tugma o <i>compatible</i> ang <i>video file</i> sa gadget na gamit ng guro.	53	3
• Nangangailangan ng kaukulang pagsasanay.	50	4
• Kinakailangan ng sapat na kaalaman at kasanayan ng mga guro sa paggamit ng mga <i>animated video</i> sa pagtuturo.	49	5
• Nangangailangan ng mga makabagong kagamitan o teknolohiya.	49	5
• Hindi akmang gamitin sa mga paaralang walang sapat na pasilidad.	48	6
• Nakabase sa kuryente.	47	7
• Delikado sa <i>virus</i> ang mga <i>video file</i> .	47	7
• Maaaring mabalewala o maisantabi ang mga nakasanayang batayang aklat.	40	8

Panglima ang kinakailangan ng sapat na kaalaman at kasanayan ng mga guro sa paggamit ng mga *animated video*, at nangangailangan ng mga makabagong kagamitan o teknolohiya sa pagtuturo na

parehong may 49 na bilang ng tugon. Pang-anim ang hindi akma ng gamitin sa mga paaralang walang sapat na pasilidad na may 48 na bilang ng tugon. Pampito ang nakabase sa kuryente, at delikado sa *virus* ang mga *video file* na parehong may 47 na bilang ng tugon. At ang panghuli ay ang maaaring mabalewala o maisantabi ang mga nakasanayang batayang aklat na nakakuha ng 40 na bilang ng tugon.

Sa kabuoan, may mga positibo at negatibong dulot ang paggamit ng mga animated videos sa pagtuturo ng panitikan. Natukoy sa Talahanayan 3 ang dalawang nangunang positibong dulot na madaling nakakuha ang interes ng mga mag-aaral at mas masigla ang interaksyon ng mga mag-aaral sa talakayan na may 59 na tugon ng mga respondent. Nangangahulugang mainam gamitin ang *animated videos* sa talakayan at pagtuturo.

Samantala, nanguna naman sa negatibong dulot ang hindi lahat ng guro ay maalam sa pagsasaayos ng mga kinakailangang ikabit sa pagpapakita ng mga *animated video* sa 58 na tugon ng mga respondent. Taliwas ito sa naunang resulta ng isinagawang pagsusulit sa mga gurong *respondent*. Batay sa tala ng mga iskor, may 57 ng mga sumagot ang nakakuha ng iskor na 16-20 na nagpakita ng deskripsiyon na maalam na maalam sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan.

Nangangahulugang may ilang mga guro ang may sapat na kaisipan at kaalaman sa paggamit ng mga *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan, ngunit pagdating sa karanasan at pagsasanay ay nagkukulang. Ang implikasyon nito ay bagaman napapanahon at makabago ang dulog na ito sa pagtuturo sa ngayon at masasabing mas tinatangkilik ng mga mag-aaral ay hindi mawawala ang negatibong epekto nito. Sa kasalukuyang kalagayan ng sistema ng edukasyon ay nagkukulang sa mga kagamitan at pasilidad na kinakailangan sa mabisa at makabagong dulog ng pagtuturo. Kaya naman, ang mga guro ay hindi makakilos nang mabuti kahit na nais nilang gumamit ng makabagong dulog, walang materyales na magagamit. Samakatuwid, hindi sapat na nagagamit ng mga guro ang kanilang kaalaman sa aplikasyon nito sa pagtuturo.

Ang edukasyon sa Pilipinas ay makikita bilang haligi ng pambansang kaunlaran at isang pangunahing daan tungo sa panlipunan at pang-ekonomikal na kilos [14].

Ang Kagawaran ng Edukasyon ay may tungkuling magbigay ng dekalidad na edukasyon nang patas sa lahat para sa pundasyon ng pangmatagalang pagkatuto at serbisyo sa kabutihang panlahat [15].

Mahalaga na makabuo ang bawat bansa ng mga mamamayang marurunong gumamit ng ICT. Sila ang magtataguyod ng mga imprastruktura na kinakailangan para mabuhay sa gitna ng tinatawag na *digitally-age* na lipunan. Sa pagtugon sa usaping ito, ang Kagawaran ng Edukasyon ay patuloy na ipinakilala ang ICT sa sistema ng edukasyon.

Kinakailangan ng kabuoang suporta ng nakatataas na mga kawani upang lalong mahikayat ang mga guro na palawakin, sanayin at paunlarin pa ang kanilang mga potensiyal para sa kalidad na pagtuturo at masiguro ang kalidad na pagkatuto ng mga makabagong mag-aaral.

KONGKLUSYON AT REKOMENDASYON

Nabuo ang kongklusyon na may sapat na kaalaman ang mga guro sa paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. May sapat ding kasanayan ang mga guro sa paggamit ng makabagong dulog at teknolohiya gaya ng *animated videos* sa pagtuturo ng panitikan. May positibo at negatibong epektong dulot ang paggamit ng *animated videos* sa pagtuturo at talakayan ng panitikan. Ang nabuong mungkahing gawain ay maaaring gamitin ng mga guro na nagtuturo sa *junior high school* ng asignaturang Filipino partikular na sa panitikan upang makatulong sa proseso ng pagtuturo at pagkatuto.

Ang naging rekomendasyon ay maaaring magsagawa ng *peer tutoring* ang mga guro sa kapuwa guro upang ibahagi ang kanilang kaalaman sa ibang mga guro na kulang pa ang kaalaman sa paggamit ng mga *animated videos* sa pagtuturo. Magsagawa ng mga palihan, seminar at worksyap para lubusang masanay at makabuo ng sapat na personal na karanasan ang mga guro sa paggamit ng makabagong dulog. Makipag-ugnayan sa nakatataas na mga opisyal o kawani, mga pribadong institusyon o *stakeholders* para sa kakulangan sa kagamitan at pasilidad na kinakailangan para sa pagsasagawa ng makabagong pamamaraan ng pagtuturo ng panitikan. Hikayatin ang mga kaguruan na maging bukas sa pagyakap sa makabago o napapanahong pamamaraan ng pagtuturo para sa kaangkupan sa makabagong uri ng mga mag-aaral. Magsagawa ng mga pag-aaral na may kaugnayan sa kasalukuyang pananaliksik upang gawing sandigan at gabay ng mga mananaliksik sa hinaharap.

SANGGUNIAN

- [1] Almario, Virgilio S (2021). *Kahulugan ng modernisasyon*. Retrieved from: <https://tgl.sciencedevices.com/chto-takoe-modernizaciya-page-469581>
- [2] Willmot, Peter. et. al. (2012). *Using digital video reporting to inspire and engage students*. Retrieved from: <https://www.raeng.org.uk/publications/other/using-digital-video-reporting>
- [3] Lapada, Aris A. (2017). *Audio-visual aided instruction in science among high school students in the philippines*. Retrieved from: https://www.researchgate.net/publication/333903045_Audiovisual_Aided_Instruction_in_Science_Among_High_School_Students_in_the_Philippines
- [4] Map System Powering Digital. *Benefits of animation in education*. Retrieved from: <https://mapsystemsindia.com/resources/animation-in-education.html>
- [5] Ortal. John Rey (2012). *The modern teacher, do we need K+12? (Vol 61)*. Retrieved from: https://www.academia.edu/28624682/KABANAT_A_I_to_IV
- [6] Republic Act 10533. Retrieved from: <https://www.officialgazette.gov.ph/2013/05/15/republic-act-no-10533/>
- [7] Alarcon, Abren et. al. (2018). *Positibong epekto ng paggamit ng teknolohiya ng mga guro sa pagtuturo*. Retrieved from: https://www.academia.edu/35812957/POSITIBO_NG_EPEKTO_NG_PAGGAMIT_NG_TEKNOLOHIYA_NG_MGA_GURO_SA_PAGTUTURO
- [8] Malaysian Online Journal of Educational Technology (2014). Retrieved from: <https://www.mojet.net/files/Uploads/Issues/092Say%C4%B1.pdf>
- [9] DO 78, S. 2010. June 10. *2010-Guidelines on the implementation of the deped computerization program (DCP)*. Retrieved from: <https://www.deped.gov.ph/2010/06/10/do-78-s-2010-guidelines-on-the-implementation-of-the-deped-computerization-program-dcp/>
- [10] Sevilla (2013). *Integrasyon ng teknolohiya sa pagtuturo*. Retrieved from: http://www.depedbataan.com/resources/4/teknolohiya_sa_kagamitang_pampagtuturo.pdf
- [11] Kwassu, Ali (2015). *Effectiveness of animated instructional resource for learning facilitation among secondary school student in bauchi nigeria*. Retrieved from: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1079103.pdf>
- [12] Hero, Jesson L. (2019). *The impact of technology integration in teaching performance*. Retrieved from: <https://core.ac.uk/download/pdf/249336742.pdf>
- [13] Elms, Philip at Liu (2019). *Animating student engagement: the impacts of cartoon instructional videos on learning experience*. Retrieved from: <https://journal.alt.ac.uk/index.php/rlt/article/view/2124/2514>
- [14] Seo (2012). *The quality of philippine education in the new millennium*. Retrieved from: <http://lcc.edu.ph/registrar/quality%20of%20education.html>
- [15] Crisolo, Nino (2018). *Sharpening education through the use of information and communications technology (ICT). status of ICT in the philippines*. Retrieved from: <https://www.grin.com/document/436300>

COPYRIGHTS

Copyright of this article is retained by the author/s, with first publication rights granted to APJMSD. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4>).