



Salin-Karanasan: Isang Pagsipat sa Integrasyon ng Digital Storytelling sa Filipino

Brian S. Delopere

Cebu Normal University, Lungsod Cebu, Pilipinas

brian.delopere@deped.gov.ph

Petsa ng Pagsumite:

March 12, 2026

Petsa ng Pagtanggap:

Marso 26, 2026

Petsa ng Paglathala:

Abril 7, 2026

DOI:

10.5281/zenodo.19463910

Abstrak

Layunin ng pananaliksik na ilarawan at suriin ang karanasan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng digital storytelling bilang makabagong estratehiya sa pagtuturo ng panitikan sa Junior High School. Gamit ang kwalitatibong diesnyo na penomenolohikal at thematic analysis nina Braun at Clarke (2006), isinagawa ang semi-istrukturang panayam sa sampung guro mula sa pampublikong paaralan. Lumitaw sa mga datos ang apat na pangunahing tema: (1) makulay ngunit masalimuot na karanasan sa digital storytelling, (2) limitadong kasanayan ngunit natutuhan sa pagsusumikap, (3) mga hamon sa imprastruktura at oras, at (4) malikhain, interaktibo, at makabuluhang pagkatuto. Ipinapakita ng mga tugon ng mga kalahok

na bagamat epektibo ang digital storytelling sa pagpapataas ng pakikilahok at pag-unawa ng mga mag-aaral, may mga suliraning teknikal, institusyonal, at pedagogiyang makabago na humahadlang sa tuloy-tuloy na implementasyon. Naitala ang inisyatiba ng mga guro sa pag-angkop sa teknolohiya sa kabila ng mga limitasyon. Ang pananaliksik na ito ay nagmumungkahi ng pangangailangang palakas ang teknikal na kasanayan ng mga guro sa pamamagitan ng pagsasanay, pasilidad, at polisiya upang mapalaganap ang digital storytelling bilang isang makabuluhang kasangkapan sa pagtuturo ng panitikan sa Filipino.

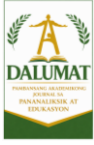
Mga Susing Salita: *panitikang Filipino, digital storytelling, pedagogiyang makabago*

INTRODUKSYON

Sa mabilis na pag-usbong ng teknolohiya, naging daan upang mapalawak ang mga pamamaraan ng pagtuturo sa iba't ibang asignatura, kabilang ang Filipino. Isa sa mga makabagong estratehiya sa edukasyon ang digital storytelling, na kinikilalang mabisang midyum sa pagsasanib ng teknolohiya at sining ng salaysay (Robin, 2016). Mahalagang pagtuunan ng pansin kung paanong nagkakaroon ng makabuluhang koneksyon ang mga mag-aaral sa panitikang Filipino gamit ang makabagong kagamitan. Dito pumapasok ang ideya ng inobasyong pedagogikal na siyang pangunahing layunin ng pag-aaral.

Sa pag-aaral nina Villanueva (2024) at Ramos (2022), umusbong ang interes sa paggamit ng multimedia sa pagtuturo ng panitikan. Sa kabila nito, nananatiling limitado ang datos ukol sa mismong karanasan ng guro. Wala pang sapat na dokumentasyon ukol sa teknikal na kakayahan, damdamin, at mga estratehiya sa aktwal na integrasyon ng teknolohiya.

Isa sa mga makabagong konseptong isinasalang-alang sa pananaliksik ay ang salin- karanasan,



na tumutukoy sa personal at propesyonal na naratibo ng mga guro hinggil sa pag-angkop sa mga digital na midyum ng pagtuturo. Sa konteksto ng digital storytelling, ang salin-karanasan ay sumasalamin sa teknikal, emosyonal, at pedagogikal na aspekto ng pagtuturo sa asignaturang Filipino. Ayon kina Kim at Jang (2022), ang pagsusuri sa mga karanasan ng guro sa digital na espasyo ay nagbibigay-liwanag sa mga pagbabagong pedagogikal na dulot ng teknolohiya. Dagdag pa ni Lestari et al. (2021), ang paglalantad ng karanasan ay mahalaga upang maunawaan ang mga transisyon at pagsasanay na epektibong integrasyon ng mga digital tool sa silid-aralan.

Sa ilang mga kasalukuyang pag-aaral, nagpapakita ng epektibong implikasyon ng digital storytelling, ngunit kakaunti pa lamang ang mga pananaliksik na tumutuon sa lente ng mga karanasan ng mga guro. Karamihan sa mga pag-aaral ay nakatuon sa pananaw ng mag-aaral o sa epekto ng teknolohiya sa pagkatuto (Johnson, 2020). Samantalang ang papel ng guro bilang tagadaloy ng makabagong diskurso ay nananatiling kulang sa pagsusuri.

Ipinakita ng mga internasyonal na pag-aaral na ang paggamit ng digital storytelling ay epektibo sa pagpapataas ng pakikilahok, at pag-unawa ng mga mag-aaral sa mga araling pampanitikan (Yang & Wu, 2020). Ang kakayahang magpahayag gamit ang video ay nagbibigay-daan sa mas malikhain at personal na interpretasyon ng mga tekstong binabasa. Mula sa tradisyunal na pagsusulit, ang mga mag-aaral ay nagkakaroon ng oportunidad na lumikha ng sariling bersyon ng kuwento gamit ang multimedia. Subalit, nakasalalay pa rin ang tagumpay nito sa kahandaan ng guro na gamitin ang teknolohiya.

Maraming guro sa Filipino ang unti-unting lumalapit sa paggamit ng mga digital tool ngunit nananatiling limitado ang teknikal na kasanayan (Lontoc, 2022). Napansin din sa mga lokal na paaralan na kadalasang hindi sapat ang pagsasanay na natatanggap ng mga guro ukol sa pedagogiyang digital. Ayon kay Bautista (2023), mayroong agwat sa pagitan ng akses sa teknolohiya at aktwal na aplikasyon sa silid-aralan. Lumilitaw ang pangangailangan para sa pagsusuri sa paghahandang teknikal ng mga guro sa Filipino.

Ang mga guro ay pangunahing tagapaghatid ng inobasyon sa silid-aralan, ngunit sila rin ang madalas nakararamdam ng kabagalan ng sistema sa pagsabay sa teknolohiya. Tinukoy ni Ching (2021) na maraming guro ang nagtatangkang gamitin ang digital storytelling ngunit nangangapa pa rin sa mga teknikal na aspeto gaya ng editing, animation, at paggamit ng platform. Ang kawalan ng sistematikong pagsasanay ay nagiging hadlang sa mabisang integrasyon ng midyum na ito.

Bagamat may ilang inisyatibo mula sa Kagawaran ng Edukasyon (DepEd) ukol sa integrasyon na Information and Communications Technology (ICT), ang mga programang ito ay hindi laging nakatuon sa larangan ng panitikan o sa Filipino (DepEd, 2020). Karamihan sa mga pagsasanay sa ICT ay para sa kaugnay sa asignaturang Science, Technology, Engineering, and Mathematics o STEM, na nag-iiwan ng puwang sa mga gurong humahawak ng wika at panitikan. Dagdag pa rito, may kakulangan sa kagamitan at modyul na partikular para sa digital storytelling sa Filipino. Ayon kay Reyes (2021), mas kailangan ng mga guro ng disenyong angkop sa konteksto ng asignatura.

Sa pandaigdigang pananaw, ipinakita ni Ohler (2019) na ang digital storytelling ay may kakayahang hubugin ang kritikal at malikhaing pag-iisip ng mag-aaral. Sa pamamagitan ng mga personal na naratibo, pasalaysay na video, at interaktibong nilalaman, nabibigyan ng boses ang mga mag-aaral sa sariling wika. Ang mga guro ay may sari-sariling naratibo sa pagtuturo gamit ang digital storytelling. Batay kay Sandoval (2024) may mga gurong natutuwa sa resulta ng inobasyon, ngunit may ilan ding



nangangamba sa teknikal na komplikasyon. Hindi lahat ng guro ay may sapat na pagsasanay, oras, at kagamitan upang lubos na mapakinabangan ang digital tools. Kaya't mahalagang pakinggan ang mga salin-karanasan sa proseso.

Ang digital storytelling ay hindi lamang teknikal na usapin kundi isa ring pagbabagong pedagogikal sa pagtuturo. Sa panitikan, ito ay nagbibigay ng bagong paraan ng representasyon at pagbasa sa mga klasikong akda. Ayon kina Lim at Caballero (2021), mas tumatatak sa mga mag-aaral ang akda kapag ito ay nailalapat sa pormat ng video. Gayunman, upang maging

epektibo, kailangan ang matibay na ugnayan ng teknolohikal, nilalaman, at kaalamang pedagogikal ng guro (Mishra & Koehler, 2006).

Lumilitaw din sa ilang pag-aaral na mas mababa ang kumpiyansa ng mga gurong nagtuturo ng Filipino pagdating sa paggamit ng video editing tools (Santiago, 2022). Sa mga obserbasyon, kinakailangan pa ng karagdagang gabay at mentorship upang mapabuti ang paggamit ng applications gaya ng Canva, CapCut, at PowerDirector. Sa kabila nito, may potensyal na umangat ang kalidad ng pagtuturo kung sapat ang suporta.

Sa isang pambansang sarbey na isinagawa nina De Jesus at Mercado (2023), lumabas na 68% ng mga guro sa Filipino ay hindi pa nakagamit ng digital storytelling sa klase. Karamihan ay nagsabing walang sapat na pagsasanay o akses sa digital tools. Nagpapakita ng malaking pangangailangan para sa mga interbensyon mula sa kagawaran. Gayunman, ang damdamin, karanasan, at pananaw ng mga guro ay nananatiling hindi pa ganap na naisusuri.

Ayon kina Robin (2016) at Avgerinou at Pelliccione (2017), ang digital storytelling ay hindi lamang teknikal na inobasyon kundi isang makabagong wika ng pagtuturo na nagpapalawak sa pedagogikal na karanasan ng mga guro. Dagdag pa ni Villanueva (2023), mahalagang saliksikin ang aktuwal na karanasan ng mga guro sa Filipino upang makabuo ng sustenableng interbensyon sa pag-unlad pampropesyunal at pagdisenyo ng kurikulum.

Ang pananaliksik ay naglalayong ilarawan ang karanasan at teknikal na kakayahan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng digital storytelling. Sa pamamagitan ng penomenolohikal na lapit, lalaliman ang pag-unawa sa kanilang naratibo, hamon, at tagumpay. Inaasahang makatutulong sa pagpapalawak ng perspektiba sa makabagong pedagogiya sa asignaturang Filipino. Naisasaad na ang digital storytelling ay hindi lamang kasangkapan, kundi isang bagong wikang pagtuturo.

Layunin ng Pag-aaral

Ang pananaliksik na ito ay naglalayong ilarawan at suriin ang karanasan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng digital storytelling bilang makabagong kasangkapan sa pagtuturo ng panitikan sa Junior High School.

Layunin ng pag-aaral na ito na sagutin ang sumusunod:

1. Ano ang mga salin-karanasan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan sa Junior High School?

2. Ano-anong mga teknikal na kasanayan ng mga guro sa Filipino kaugnay ng paggamit ng mga digital storytelling tools?
3. Anong mga hamon ang kinakaharap ng mga guro sa integrasyon ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan?
4. Paano naiimpluwensyahan ng paggamit ng digital storytelling ang estilo ng mga guro sa pedagohikal na proseso ng pagtuturo ng panitikan?

METODOLOHIYA

Disenyo ng Pag-aaral

Gumamit ang pag-aaral ng kwalitatibong disenyo ng pananaliksik, partikular ang penomenolohikal na lapit, upang siyasatin ang mga salin-karanasan ng mga guro sa Filipino sa paggamit ng digital storytelling. Ang penomenolohiya ay nakatuon sa pag-unawa sa kahulugan ng mga karanasan ng tao mula sa kanilang sariling pananaw, kaya't akma ito sa layunin ng pananaliksik (Creswell & Poth, 2018). Binibigyang-halaga ang lalim kaysa dami ng datos upang matuklasan ang kahulugan ng mga karanasan ng kalahok. Layon ng pag-aaral na ipakita hindi lamang ang paggamit ng teknolohiya kundi ang kabuluhan nito sa pedagohikal na konteksto ng pagtuturo ng panitikan.

Instrumento ng Pag-aaral

Ang pangunahing instrumento ng pananaliksik ay ang semi-istrukturang panayam, na nakatuon sa mga temang teknikal, emosyonal, at pedagohikal na karanasan ng mga guro. Pinili ang paraang ito dahil nagbibigay ito ng balanse sa estruktura ng tanong at kalayaan sa pagbabahagi ng naratibo (Longhurst, 2020). Ang mga tanong ay dumaan sa pagsusuri ng eksperto upang matiyak ang kaangkupan sa layunin ng pananaliksik. Siniguro rin na sensitibo ang mga tanong sa konteksto ng kultura at wika ng mga guro sa Filipino.

Bukod sa pagiging angkop sa kwalitatibong disenyo, ang semi-istrukturang panayam ay nagbibigay ng sapat na lalim upang maunawaan ang salin-karanasan ng mga guro sa paggamit ng digital storytelling sa aktwal na silid-aralan. Ayon kina Kallio et al (2016), ang semi-istrukturang panayam ay epektibo sa pagkuha ng masinsing datos sa mga paksang nangangailangan ng malalim na pagninilay at kontekstuwalisadong pagpapaliwanag. Sa pamamagitan ng mga open-ended question, nabibigyang-daan ang mga kalahok na ipahayag ang mga pananaw, saloobin, at personal na karanasan na hindi kayang itala ng mga saradong pormularyong sarbey. Gayundin, ang kakayahang umangkop ng panayam ay nagbibigay ng espasyo sa mananaliksik na magsubaybay ng tanong batay sa sagot ng kalahok.

Kalahok ng Pag-aaral

Ang mga kalahok ay binubuo ng mga piniling sampung (10) guro sa Filipino sa Junior High

School na nagtuturo ng piling baitang mula 7 hanggang 10, gamit ang purposive sampling. Ang mga kalahok ay kinakailangang may aktibong karanasan sa paggamit ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan. Ayon kay Palinkas et al. (2015), ang purposive sampling ay mabisang estratehiya sa kwalitatibong pananaliksik upang makuha ang pinakamakabuluhang datos mula sa piling kalahok. Ang tiyak na kaalaman at karanasan ng mga kalahok ay nagsilbing batayan ng mayamang salaysay at analisis.

Upang matiyak ang pagiging angkop ng mga kalahok sa layunin ng pag-aaral, itinakda ang mga pamantayan sa pagpili. Kasama sa inclusion criteria ang sumusunod: (1) guro sa Filipino na kasalukuyang nagtuturo sa Junior High School; (2) may karanasan ng hindi bababa sa isang taon sa paggamit ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan; (3) kusang-loob na lumahok at lumagda sa Informed Consent Form; at (4) aktibong nakikilahok sa mga programang pangkaunlaran ng pedagohikong teknolohiya sa paaralan. Sa kabilang banda, itinakda rin ang exclusion criteria: (1) guro na nagtuturo lamang ng ibang asignatura bukod sa Filipino; (2) guro na walang aktwal na karanasan sa paggamit ng digital storytelling; (3) kalahok na hindi sumang-ayon sa mga etikal na tuntunin ng pananaliksik o tumangging lumagda sa Informed Consent Form; at (4) guro na kasalukuyang naka-leave o wala sa aktibong serbisyo sa panahon ng pananaliksik.

Ang malinaw na pagsasagawa ng inclusion at exclusion criteria ay tumutulong upang mapanatili ang integridad ng datos at bigyang-halaga ang tugon ng mga gurong tunay na may karanasan sa digital storytelling. Sa pamamagitan nito, masisiguro ang makabuluhang pag-unawa sa salin-karanasan sa makabagong pedagohikong pagtuturo ng panitikan sa Filipino.

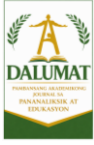
Lokal ng Pag-aaral

Ang pananaliksik ay isinagawa sa mga sekundaryang pampublikong paaralan mula sa ikalawang distrito ng Dulag, probinsiya ng Leyte. Pinili ang lokasyong ito sapagkat mas mataas ang pagkakataon ng mga guro sa paggamit ng mga digital tool sa pagtuturo, batay sa mga naunang ulat hinggil sa integrasyon ng Information and Communication Technology (ICT) sa edukasyon (DepEd, 2021). Mahalagang isaalang-alang ang kontekstwal na salik upang maipakita ang iba't ibang karanasan sa loob ng isang makabagong pedagohikal na pamaraan.

Proseso sa Pangangalap ng Datos

Bago ang aktwal na panayam, humingi muna ng pormal na pahintulot ang mananaliksik mula sa mga kinauukulang Distrito at paaralan kung saan nagtuturo ang mga piling guro. Kalakip ng sulat ay ang buod ng layunin ng pananaliksik, ang mga benepisyo at posibleng panganib ng paglahok, pati na rin ang pagtiyak ng pagiging kumpidensyal ng pagkakakilanlan. Sa pagtanggap ng pahintulot, ipinaliwanag nang maigi sa bawat kalahok ang nilalaman ng Informed Consent Form upang tiyakin na naiintindihan ang karapatan at ang kabuuang layunin ng pananaliksik (Orb, Eisenhauer, & Wynaden, 2001).

Pagkatapos ng pagpirma sa pahintulot, isinagawa ang harapang panayam sa paraang angkop sa kaginhawahan ng kalahok. Tiniyak na ang lugar o platporma ng panayam ay ligtas, tahimik, at walang istorbo upang mapanatili ang konsentrasyon at pagiging komportable ng kalahok. Ang bawat panayam ay tumagal ng humigit-kumulang 30 hanggang 45 minuto, sapat upang mailahad ang masalimuot at



makabuluhang salin-karanasan ng mga guro sa paggamit ng digital storytelling. Sa bawat panayam, gumamit ng voice recorder upang makuha nang buo ang pahayag ng kalahok, alinsunod sa pahintulot (Gill, Stewart, Treasure, & Chadwick, 2008). Habang isinasagawa ang panayam, gumamit din ng field notes ang mananaliksik upang maitala ang mga mahahalagang obserbasyon tulad ng di-berbal na ekspresyon, tono ng boses, at emosyonal na reaksiyon ng kalahok. Ang mga ganitong indikasyon ay mahalaga sa pag-unawa sa lalim at lawak ng karanasan na maaaring hindi ganap na mailahad sa mga salita. Ang mga tanong ay bukas na may gabay (semi-istraktura), kaya't may kalayaang makapaglahad ang guro batay sa kanyang saloobin, karanasan, at pananaw. Siniguro ring sensitibo sa wika, kultura, at propesyonalismo ang daloy ng usapan, bilang paggalang sa kaalaman at posisyon ng kalahok bilang guro sa Filipino (Galletta, 2021).

Pagkatapos ng panayam, isinagawa ang transkripsyon ng mga narekord na usapan upang masuri sa pamamagitan ng tematikong pagsusuri. Ang mga transkripsyon ay sinuri at binalikan ng mananaliksik upang tiyakin ang kawastuhan ng datos. Isinailalim din ang mga datos sa preliminary coding upang matukoy ang mga pangunahing tema na lumitaw sa panayam. Upang mapanatili ang etikal na pamantayan, ginamit ang mga pseudonym sa paglalathala ng datos upang maprotektahan ang identidad ng mga guro. Sa kabuuan, pinairal sa bawat hakbang ang respeto, etikal na sensibilidad, at integridad ng pananaliksik upang matiyak na ang datos ay nakalap sa makatao at makatarungang pamamaraan (Lincoln & Guba, 1985).

Pagsusuri ng Datos

Ang pagsusuri ng datos ay isinagawa gamit ang Thematic Analysis nina Braun at Clarke (2006), isang pamamaraang angkop sa kwalitatibong pananaliksik na layuning tukuyin ang mga temang lumilitaw mula sa malalim na naratibo ng mga kalahok. Binubuo ito ng apat na hakbang na sinunod nang masusi upang matiyak ang sistematikong pag-unawa at interpretasyon sa mga datos:

Sa hakbang na ito, paulit-ulit na binasa at pinakinggan ng mananaliksik ang mga transkrip at audio recording ng panayam upang maging pamilyar sa kabuuang nilalaman. Kasabay nito ang pagkuha ng field notes at paunang obserbasyon hinggil sa mga emosyonal at kontekstuwal na elemento ng datos. Layunin nitong lubos na maunawaan ang konteksto at tinig ng bawat kalahok (Braun & Clarke, 2012).

Matapos ang pamilyarisasyon, isinagawa ang pagbuo ng mga code o etiketa sa mga bahagi ng datos na nagpapakita ng makabuluhang ideya, damdamin, o karanasan. Ang code ay maaaring tumukoy sa isang salita, parirala, o ideyang paulit-ulit na lumalabas sa panayam. Pinili ang mga in vivo codes, mga mismong salita ng kalahok, upang mapanatili ang katotohanan at konteksto ng kanilang salaysay (Saldaña, 2021).

Mula sa mga nabuong code, sinuri ng mananaliksik ang mga pattern upang makabuo ng mas malawak na tema. Ang mga magkakaugnay na code ay pinagsama-sama upang mabuo ang mga paunang tema na sumasalamain sa karanasang teknikal, emosyonal, at pedagogikal ng mga guro. Isinagawa ang pagpino ng mga tema sa pamamagitan ng pagtukoy kung ito ba ay sumusuporta sa layunin ng pananaliksik at may sapat na batayan sa datos (Nowell et al., 2017). Sa huling hakbang, isinalarawan ang bawat tema sa pamamagitan ng naratibong paglalahad at pagsipi ng piling bahagi ng transkrip. Binigyang-diin ang ugnayan ng personal na karanasan ng mga kalahok sa mas malawak na isyung pedagogikal. Isinagawa rin



ang peer validation upang masiguro ang obhetibong interpretasyon ng mga datos, at siniguro ang trustworthiness sa pamamagitan ng triangulation at member checking (Clarke & Braun, 2013).

Etikal na Konsiderasyon

Sa pagsasagawa ng pananaliksik na ito, isinasaalang-alang ang mga etikal na pamantayan upang matiyak ang karapatan, kaligtasan, at dignidad ng mga kalahok. Bago isagawa ang panayam, ipinaliwanag sa mga kalahok ang layunin, proseso, at saklaw ng pananaliksik, at sila ay binigyan ng Informed Consent Form na nagsasaad ng kanilang boluntaryong partisipasyon at karapatang umatras anumang oras (Resnik, 2020). Tiniyak din ang pagiging kumpidensyal ng kanilang pagkakakilanlan sa pamamagitan ng paggamit ng mga pseudonym at ang ligtas na pag-iimbak ng datos sa mga protektadong database (Berg & Lune, 2017). Ang pananaliksik ay dumaan sa pagsusuri ng Cebu Normal University – Komite sa Etika ng Pananaliksik, kalakip ang approval code na 1708 / 2025-03, alinsunod sa kanilang itinatakandang proseso ng etikal na pag-apruba (American Psychological Association [APA], 2020). Bukod dito, binigyang-diin ang akademikong integridad sa pamamagitan ng wastong pagkilala sa mga ginamit na sanggunian upang maiwasan ang plagiarism (Roig, 2015). Ang mga hakbanging ito ay isinagawa upang matiyak na ang buong proseso ng pananaliksik ay patas, mapanagot, at tumutugon sa mga pamantayang internasyonal sa etikal na pananaliksik.

RESULTA AT INTERPRETASYON NG MGA DATOS

Ang sumusunod ay ang pagsusuri ng mga datos na nakalap mula sa sampung (10) guro sa Filipino sa pampublikong Junior High School na may karanasan sa paggamit ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan. Ginamitan ito ng penomenolohikal na lapit at thematic analysis (Braun & Clarke, 2006) upang mailahad ang mga salin-karanasan ng mga kalahok.

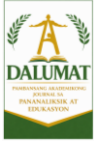
Tema 1: Makulay ngunit Masalimuot na Karanasan sa Digital Storytelling

Sa pangkalahatan, inilarawan ng mga kalahok ang kanilang karanasan sa paggamit ng digital storytelling bilang makabago, malikhaing, ngunit may kasamang mga pagsubok. Halimbawa:

“Bilang guro sa Filipino, nakatutuwang makita ang mga estudyante na mas interesado kapag may visual at audio ang mga aralin.

Nakadagdag talaga ito ng sigla sa klase.” – Kalahok 3

“Nang una ko itong ginamit, nahirapan akong mag-edit ng video, pero nung natutunan ko na, parang ayokong bumalik sa dati kong style.” – Kalahok 7



Ang mga karaniwang akdang ginagamit ay mga alamat, epiko, kuwentong-bayan, at piling bahagi ng panitikang Asyano. Ayon sa:

“Karaniwang ginagamit ko ito sa Anim na Sabado ng Beyblade (maikling kuwento) at Takipsilim sa Dyakarta (nobela) kasi napakarami nitong biswal na elemento.” – Kalahok 2

Pinatunayan ng mga kalahok na positibo ang pagtanggap ng mga mag-aaral:

“Mas engaged sila. Yung dating tahimik lang sa klase, biglang may mga tanong at komento.” – Kalahok 5

Lumitaw mula sa mga panayam na ang digital storytelling ay nagiging makabuluhang bahagi ng pagtuturo ng panitikan sa Filipino sa pampublikong Junior High School. Inilalarawan ng mga guro ang mas mataas na antas ng partisipasyon, pagkamalikhain, at pag-unawa ng mga mag-aaral tuwing gumagamit ng digital storytelling. Pinatutunayan ng mga tugon ang pananaw nina Robin (2008) at Sadik (2016) na ang digital storytelling ay isang epektibong kasangkapan sa pagtuturo na hindi lamang nagpapabisa sa paghahatid ng naratibo kundi nakapagpapalalim din sa motibasyon at interaktibong pagkatuto ng mga mag-aaral.

Tema 2: Limitadong Kasanayan, Natutuhan sa Pagsusumikap

Nang tanungin hinggil sa teknikal na kasanayan, maraming guro ang nagsabing sariling pagkatuto ang nagawa sa paggamit ng mga digital tools. Madalas ginagamit ang Canva, PowerPoint, CapCut, at Filmora.

“Wala namang formal training. Sa YouTube lang ako natuto, tsaka sa tulong ng anak ko.” – Kalahok 4

“Kapag may oras, nag-eexplore lang talaga ako. Pinagtiyagaan ko.” – Kalahok 8

Gayunpaman, lumitaw ang kakulangan sa suporta at pasilidad sa mga pampublikong paaralan:

“Dalawa lang ang projector namin sa buong department. Kaya minsan hindi ako makapagpakita ng awtput.” – Kalahok 9

“Wala kaming internet sa faculty room. Mahirap ‘pag magda- download ka ng video.” – Kalahok 1

Lumitaw sa datos ang agwat sa pagitan ng kagustuhan ng mga guro na gamitin ang teknolohiyang ito at ng kanilang aktwal na kakayahang teknikal. Maraming guro ang humaharap sa suliranin ng limitadong kasanayan, kakulangan sa kagamitan, at suporta mula sa paaralan, na siyang humahadlang sa ganap na integrasyon ng digital storytelling sa kanilang pagtuturo. Ang ganitong kalagayan ay sumasalamin sa Technological Pedagogical Content Knowledge o TPACK framework nina Mishra at Koehler (2006), na nagsasaad ang mabisang paggamit ng teknolohiya sa edukasyon ay nakasalalay sa integrasyon ng tatlong salik: content knowledge, pedagogical knowledge, at technological knowledge. Kapag may kakulangan sa alinman sa mga ito, tulad ng kakulangan sa teknikal na kasanayan o pasilidad, nagiging hadlang sa epektibong pagkatuto at pagtuturo.

Tema 3: Mga Hamon ng Imprastruktura at Oras

Tila isang pangkaraniwang karanasan ng mga kalahok ang kakulangan sa kagamitan, mahinang internet, at limitadong oras. Ang mga ito ang pangunahing hadlang sa tuloy-tuloy na paggamit ng digital storytelling.

“Minsan, sira ang laptop, o ‘di kaya brownout. Nakababawas sa momentum ng aralin.” – Kalahok 6

“Ang hirap kasi may lesson plan, performance task, tapos mag- eedit pa ng video. Nakaka-burnout minsan.” – Kalahok 10

Sa kabila nito, may mga guro na gumagawa ng alternatibong paraan:

“Pinapagawa ko sa mga estudyante ang content minsan. Group work. Tulungan sila.” – Kalahok 3

“Nagse-save ako ng mga videos sa flash drive para kahit walang internet, tuloy pa rin.” – Kalahok 7



Ang mga hamon ay sinasalamin ang realidad ng maraming pampublikong guro sa Pilipinas. Ayon sa Education Commission o EDCOM II (2024), isa sa mga malaking hadlang sa integrasyon ng teknolohiya sa pampublikong edukasyon ay ang kulang na imprastruktura at kaunting suportang sistema, na may malaking epekto sa kalidad ng pagtuturo. Sa pamamagitan ng ganitong pagsusuri, naihayag ng pananaliksik ang tunay na estado ng digital pedagogies sa mga pampublikong paaralan, alinsunod sa mas malawak na layunin ng pagpapaunlad sa edukasyon sa bansa.

Tema 4: Malikhain, Interaktibo, Makabuluhang Pagkatuto

Ayon sa karamihan sa mga guro, ang paggamit ng digital storytelling ay nagpabago sa estilo ng pagtuturo: mula tradisyonal tungo sa mas interaktibo, multisensory, at student-centered na pamamaraan.

“Mas nagiging creative ako. Hindi lang basta lecture. Parang storyteller na ako sa klase.” – Kalahok 2

“Yung mga batang dating hindi interesado sa panitikan, biglang gumagawa na ng script, ng video. Nakakatuwa talaga.” – Kalahok 5

Nagbigay din sila ng obserbasyon na may pagtaas sa partisipasyon at pag-unawa ng mga mag-aaral:

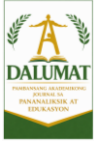
“Mas naaalala nila ang aralin kapag may kuwento at visuals.

Nakakatulong talaga sa retention.” – Kalahok 8

“Nagkakaroon ng mas malalim na diskusyon sa klase. Nagsasalita ang mga bata kahit mahiyain.” – Kalahok 6

Ang ganitong karanasan ay tumutugma sa mga natuklasan nina Ohler (2013) at Lambert (2013), na nagsasabing ang digital storytelling ay hindi lamang teknikal na gawain kundi isang makapangyarihang pedagohikal na kasangkapan na nagpapalawak sa ugnayan ng guro at mag-aaral, at nagpapalalim sa pagkatuto. Tinutugunan ng mga karanasan ng mga kalahok ang layunin ng pag-aaral na suriin ang epekto ng digital storytelling sa estilo ng pagtuturo at sa motibasyon ng mga mag-aaral, habang inilalantad rin ang mga puwang sa pagsasanay at suporta na kinakailangan upang lubos na mapakinabangan ang potensyal ng paraang ito. Sa ganitong paraan, nailalapat ang pananaliksik sa mas malawak na usapin ng inobasyong pedagohikal sa pampublikong edukasyon sa Pilipinas.

Ang mga guro sa pampublikong Junior High School ay nakararanas ng parehong tagumpay at hamon sa paggamit ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan. Sa kabila ng kakulangan sa pasilidad, teknikal na pagsasanay, at oras, nananatiling buhay ang pagkamalikhain, dedikasyon, at pagsusumikap



upang makapaghatid ng makabuluhang karanasang pampagkatuto. Bukod sa pagiging kasangkapan sa pagtuturo, ang digital storytelling ay nagsisilbing espasyo ng malikhaing ekspresyon para sa mga guro at mag-aaral. Ayon kay Yang at Wu (2012), ang digital storytelling ay nag-aambag sa pagbuo ng mas mataas na antas ng pakikilahok, kritikal na pag-iisip, at pagpapahayag ng sariling damdamin at pananaw ng mga mag-aaral sa loob ng silid-aralan. Samakatuwid, ang patuloy na pagsasama ng digital storytelling sa pagtuturo ng panitikan ay hindi lamang sumusuporta sa kognitibong pag-unlad ng mga mag-aaral, kundi nagpapalawak din ng pedagogikal na kakayahan ng mga guro sa makabagong siglo.

KONKLUSYON

Batay sa mga datos, napag-alaman na ang digital storytelling ay epektibong estratehiya sa pagtuturo ng panitikan sa Filipino sa pampublikong Junior High School, lalo na sa pagpapataas ng pakikilahok, pagkamalikhain, at pag-unawa ng mga mag-aaral. Sa kabila ng nito, lumitaw din ang mga pangunahing hadlang gaya ng kakulangan sa teknikal na kasanayan, pasilidad, at suporta mula sa paaralan o institusyon. Gayunpaman, ipinakita ng mga guro ang inisyatiba at pagsusumikap na matutuhan ang mga digital tools upang mapabuti ang pagtuturo. Pinatutunayan ng karanasan ang mahalagang papel ng pedagogikal na inobasyon sa pampublikong edukasyon. Natukoy ang digital storytelling ay hindi lamang teknikal na gawain kundi isang makabuluhang midyum para sa mas malalim na koneksyon sa pagitan ng guro at mag-aaral. Ang mga natuklasan ay tuwirang tumutugon sa layunin ng pananaliksik na tuklasin ang epekto, hamon, at potensyal ng digital storytelling bilang pedagogikal na kasangkapan sa pagtuturo ng panitikan.

REKOMENDASYON

Bilang tugon sa mga natukoy na tagumpay at hamon, inirerekomenda ang patuloy na pagsasanay para sa mga guro sa paggamit ng digital storytelling, kabilang ang teknikal at pedagogikal na aspeto. Dapat isaalang-alang ng paaralan ang paglalaan ng badyet para sa pagbili ng kagamitan tulad ng laptop, projector, at internet access upang maisakatuparan ang mga digital na gawain sa silid-aralan. Maaaring lumikha ng learning community o peer mentoring program sa loob ng paaralan upang suportahan ang mga guro sa paggamit ng makabagong estratehiya. Isinasaad din ang pangangailangang isama ang digital storytelling sa mga seminar at in-service training ng mga guro sa Filipino. Mula rito, matibay ang isang panukalang polisiya o policy brief na magmumungkahi ng sistematikong integrasyon ng digital storytelling sa kurikulum ng Filipino. Sa ganitong paraan, mapapalawak ang akses ng mga guro at mag-aaral sa mas makabuluhang karanasan sa pagkatuto gamit ang teknolohiya.

**SANGGUNIAN**

- Alismail, H. A., & McGuire, P. (2015). 21st century standards and curriculum: Current research and practice. *Journal of Education and Practice*, 6(6), 150–155. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1083656>
- American Psychological Association. (2020). *Publication manual of the American Psychological Association* (7th ed.). <https://doi.org/10.1037/0000165-000>
- Antonio, L. M. (2020). Teachers' digital literacy and its effect on pedagogical integration of ICT. *Philippine Journal of Education*, 101(2), 77–95.
- Avgerinou, M. D., & Pelliccione, L. (2017). Digital storytelling as a transformative learning tool for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 49(4), 221–236. <https://doi.org/10.1080/15391523.2017.1359513>
- Batac, M. L., & Dizon, R. (2021). Navigating 21st century education through digital tools: A Philippine classroom perspective. *Philippine Social Science Journal*, 4(2), 15–28
- Berg, B. L., & Lune, H. (2017). *Qualitative research methods for the social sciences* (9th ed.). Pearson.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Caballes, R. P. (2022). Pagtuturo ng panitikan gamit ang teknolohiya: Mga karanasan ng guro sa Senior High School. *LinguaKultura*, 14(2), 20–30.
- Costello, A., & Youngblood, K. (2019). Digital storytelling in teacher education: Transformative narratives for future practice. *Journal of Media Literacy Education*, 11(3), 71–83. <https://doi.org/10.23860/JMLE-2019-11-3-6>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Department of Education. (2021). *DepEd EdTech ecosystem: Enhancing digital learning for public schools*. <https://www.deped.gov.ph>
- Domingo, M. (2018). Multimodal literacies and digital storytelling in Filipino classrooms. *Asia Pacific Education Review*, 19(1), 81–92. <https://doi.org/10.1007/s12564-018-9535-9>
- EDCOM II. (2024). *Miseducation: The Failed System of Philippine Education – Year One Report*.
- Francisco, J. M. (2019). Edukasyong multilinggwal at digital: Pagsasama ng bagong midya sa klasrum. *Saliksik Journal*, 5(1), 32–46
- Galletta, A. (2021). *Mastering the semi-structured interview and beyond: From research design to analysis and publication*. NYU Press.



-
- Gill, P., Stewart, K., Treasure, E., & Chadwick, B. (2008). Methods of data collection in qualitative research: interviews and focus groups. *British Dental Journal*, 204(6), 291–295. <https://doi.org/10.1038/bdj.2008.192>
- Hung, C. M., Hwang, G. J., & Huang, I. (2020). A project-based digital storytelling approach for improving students' learning motivation, problem-solving competence and learning achievement. *Educational Technology & Society*, 25(2), 170–182
- Kallio, H., Pietila, A. M., Johnson, M., & Kangasniemi, M. (2016). Systematic methodological review: Developing a framework for a qualitative semi-structured interview guide. *Journal of Advanced Nursing*, 72(12), 2954–2965. <https://doi.org/10.1111/jan.13031>
- Kim, J., & Jang, S. (2022). Teachers' experiences and perceptions in adapting to digital pedagogy: A narrative approach. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3521–3538. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10751-4>
- Lambert, J. (2013). *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (4th ed.). Routledge.
- Lestari, R. P., Hakim, A. R., & Sutrisno, S. (2021). Narrative inquiry of EFL teachers' experiences in using digital media during online teaching. *Journal of Language Teaching and Research*, 12(4), 567–574. <https://doi.org/10.17507/jltr.1204.07>
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. SAGE Publications.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847s>
- Ohler, J. (2013). *Digital Storytelling in the Classroom: New Media Pathways to Literacy, Learning, and Creativity* (2nd ed.). Corwin.
- Orb, A., Eisenhauer, L., & Wynaden, D. (2001). Ethics in qualitative research. *Journal of Nursing Scholarship*, 33(1), 93–96. <https://doi.org/10.1111/j.1547-5069.2001.00093.x>
- Resnik, D. B. (2020). What is ethics in research & why is it important? *National Institute of Environmental Health Sciences*.
<https://www.niehs.nih.gov/research/resources/bioethics/whatis/index.cfm>
- Reyes, J. F. (2021). Pagsasama ng teknolohiya sa pagtuturo ng Filipino: Isang naratibong karanasan. *Dalumat: Journal of Interdisciplinary Research*, 12(1), 55–73.
- Reyes-Chua, E., Sibbaluca, B., Miranda, R., Palmario, G., & Cinco, J. (2020). The impact of e-learning
-



-
- on teachers' technical skills in the new normal education. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11B), 6101–6112.
<https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082248>
- Robin, B. R. (2016). Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st-century classroom. *Theory into Practice*, 47(3), 220–228.
<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>
- Robin, B. R. (2008). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review*, 30, 17–29. <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/26802>
- Roig, M. (2015). Avoiding plagiarism, self-plagiarism, and other questionable writing practices: A guide to ethical writing. U.S. Department of Health & Human Services, Office of Research Integrity. <https://ori.hhs.gov/plagiarism-0>
- Sadik, A. (2016). Digital storytelling: A meaningful technology-integrated approach for engaged student learning. *Educational Technology Research and Development*, 64(4), 625–643.
<https://doi.org/10.1007/s11423-016-9438-1>
- Villanueva, L. M. (2023). Pagtuturo ng Panitikang Asyano sa digital na panahon: Mga salin- karanasan ng guro sa Filipino. *Dalumat: Journal of Interdisciplinary Research*, 14(2), 109–123.
- Yang, Y.-T. C., & Wu, W.-C. I. (2012). Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study. *Computers & Education*, 59(2), 339–352.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>
- Yoon, H., & Kim, M. K. (2020). Exploring teachers' perceptions on the use of digital storytelling in the classroom. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 29(2), 145–160.
<https://www.learntechlib.org/primary/p/217404/>