UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO 2024

INTEGRANTES:

SILVA ZARUMA MAGDALENA ESTEFANIA

USHIÑA TOAPANTA DIEGO PAÚL

TUTORA:

LIC. DANIELA ALEJANDRA RIBADENEIRA PAZMIÑO MSC.

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

PERIODO ACADÉMICO

ABRIL 2024 – AGOSTO 2024

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

MODALIDAD: TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA: RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO -AGOSTO 2024.

INTEGRANTES:

SILVA ZARUMA MAGDALENA ESTEFANIA

USHIÑA TOAPANTA DIEGO PAÚL

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN CURRICULAR OPCIÓN PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PRESENTADO A OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADOS EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN BÁSICA

PERIODO ACADÉMICO

ABRIL 2024 – AGOSTO 2024

I. DEDICATORIA

De manera especial dedico este proyecto de investigación a Dios, por brindarme sabiduría, fortaleza y perseverancia que fueron necesarias para alcanzar mis metas y permitirme vivir cada paso de mi vida.

A mis padres, Javier y Jacqueline que por su apoyo constante han sido mi mayor motivación permitiéndome seguir avanzando con mis estudios, enseñándome la responsabilidad, así como, el valor del esfuerzo y la dedicación.

A mis hermanas Amanda, Magaby y Samantha para las cuales soy un ejemplo a seguir y eso me motiva a seguir avanzando día a día, y en especial a Mía Fernanda quien no está presente.

También se la dedico a mis amigos más cercanos aquellos que han estado presentes tanto en momentos buenos y malos, quienes me han motivado y brindado su apoyo para seguir adelante en esta etapa Universitaria.

Del mismo modo, a mi compañero de tesis Diego que a pesar de los inconvenientes ha estado presente llegando a considerarlo como mi mejor amigo.

Magdalena Silva

Autora

Dedico este proyecto de investigación, primero a dios por mantenerme con salud, bienestar y darme siempre la sabiduría para lograr mis metas.

A mis padres Alfonso y Blanca que son mi vida entera y lo más importante en mi vida, son motivación y la razón para esforzarme cada día, así como ellos lo han hecho siempre por mí.

A mis hermanos Jessica y Jonathan que forman parte de mi felicidad y siempre han sido un ejemplo para mí, me han apoyado, cuidado y enseñado siempre a como llevar mi vida y mis ideales.

A mis amigos del club TCT que siempre son una gran compañía y me han ayudado siempre. A mis amigos de la universidad, especialmente a mi grupo Team Mamuts que siempre han sido mi gran compañía.

A mi compañera de tesis, Magdalena que siempre la eh considerado como mi mejor amiga y me ha apoyado siempre.

Diego Ushiña

Autor

II. AGRADECIMIENTO

Empezamos agradeciendo a Dios por brindarnos sabiduría para completar nuestro trabajo de investigación, también expresamos nuestro más sincero agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar por brindarnos la oportunidad de formarnos académicamente y por su compromiso con la excelencia educativa ha sido una fuente de inspiración para nosotros.

También, agradecemos profundamente a todos los docentes que fueron parte de nuestra enseñanza, quienes nos guiaron con sabiduría y paciencia, donde su dedicación y pasión por la educación han sido fundamentales en nuestro desarrollo académico y profesional.

De manera especial, queremos agradecer a nuestra tutora, la Licenciada Daniela Ribadeneira, por su invaluable guía, apoyo y orientación durante todo el proceso de investigación, en la cual su experiencia y conocimiento fueron esenciales para la realización de este proyecto, y su disposición para asesorarnos en cada etapa del trabajo nos motivó a dar lo mejor de nosotros.

Finalmente, extendemos nuestro agradecimiento a la Unidad Educativa Federico González Suárez por permitirnos llevar a cabo nuestro proyecto de investigación en sus instalaciones. Es gracias a su colaboración y disposición las cuales fueron cruciales para el éxito de este trabajo, y estamos profundamente agradecidos por la confianza depositada en nosotros.

Silva y Ushiña

Autores

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Lcda. Daniela Alejandra Ribadeneira Pazmiño

CERTIFICA:

Que el informe final de titulación denominado: **"RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO"** elaborado por los autores; Magdalena Estefania Silva Zaruma y Diego Paúl Ushiña Toapanta, egresados de la carrera de Educación Básica de la facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha estado debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas de la asesoría en tal virtud autorizo su representación para su aprobación respectiva.

Es todo lo que puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.

Guaranda, 08 de agosto del 2024

Msc. Daniela Alejandra Ribadeneira Pazmiño

TUTORA

UEB | UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR

BIBLIOTECA GENERAL

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros Silva Zaruma Magdalena Estefania y Ushiña Toapanta Diego Paúl portador/res de la Cédula de Identidad No... 1207287622 y 1805050067 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:
RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLES SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO 2024, modalidad PROYECTO DE INVESTIGACIÓN, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Silva Zaruma Magdalena Estefania
C.I. 1207287622

Ushiña Toapanta Diego Paúl
C.I. 1805050067

IV. AUTORÍA NOTARIADA



IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestas en el presente informe final del proyecto de investigación con el tema; **"RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO 2024"** Elaborado por Magdalena Estefania Silva Zaruma y Diego Paúl Ushiña Toapanta, previo a obtener el Título de Licenciado en Ciencias de la Educación, es inédito y garantizada su autenticidad, responsabilizándose por los contenidos obtenidos en este trabajo de investigación.

SILVA ZARUMA MAGDALENA ESTEFANIA
C.I 1207287622

USHIÑA TOAPANTA DIEGO PAÚL
C.I 1805050067

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 4
II. AGRADECIMIENTO 6
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 7
IV. AUTORÍA NOTARIADA 9
V. ÍNDICE 10
VI. ÍNDICE DE TABLAS 12
VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 13
VIII. ABSTRACT 14
IX. INTRODUCCIÓN 15
1. TEMA 17
2. ANTECEDENTES 18
3. PROBLEMA 20
3.1. Descripción del problema 20
3.2. Formulación del problema 21
4. JUSTIFICACIÓN 22
5. OBJETIVOS 24
5.1. Objetivo General 24
5.2. Objetivo Especifico 24
CAPÍTULO I 25
6. MARCO TEÓRICO 25
6.1. Teórica científica 25
6.1.1. Homónima 25
6.1.2. Palabras Homófonas 26
6.1.3. Palabras Homógrafas 27
6.1.4. Recursos multimedia 27
6.1.5. Tecnología de la Información y Comunicación 28
6.1.6. Las Tics en la Educación 29
6.1.7. Innovación Educativa 30
6.1.8. Innovación en los procesos de enseñanza mediados por recursos multimedia 31
6.1.9. Recursos multimedia utilizados en los procesos de enseñanza aprendizaje 32
6.1.9.1. Educaplay 32

6.1.9.2. Wordwall 33
6.1.9.3. Powtoon 34
6.1.9.4. Quizziz 36
6.2. Teoría legal 37
6.3. Teoría referencial 38
CAPÍTULO II 41
7. MARCO METODOLÓGICO 41
7.1. Enfoque de la investigación 41
7.2. Diseño o tipo de estudio 42
7.2.1. Descriptivo 42
7.2.2. De campo 42
7.3. Métodos 43
7.3.1. Método Bibliográfico 43
7.3.2. Método Inductivo - Deductivo 43
7.3.3. Método Lógico-Histórico 44
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos. 44
7.5 Población y muestra 45
CAPÍTULO III 46
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS 46
8.1. ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE 46
8.2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DIAGNOSTICA A LOS ESTUDIANTES 49
CAPÍTULO lV 57
9. CONCLUSIONES 57
CAPITULO V 59
10. PROPUESTA 59
1. TÍTULO 59
2. INTRODUCCIÓN 59
3. OBJETIVOS 60
3.1. OBJETIVO GENERAL 60
3.2. ESPECÍFICOS 60
4. DESARROLLO 60
11. BIBLIOGRAFÍA 65
12. ANEXOS 69

12.1. ANEXOS A. 69
12.2. Anexos B. 76
12.3. Anexos C. 81
12.4. Anexos D. 84
12.5. Anexos E. 84

VI. ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Instrumentos y técnicas.....*44*

Tabla 2.- Análisis de entrevista a docente del área de Lengua y Literatura.....*46*

Tabla 3.- Análisis de prueba estandarizada a estudiantes.....*49*

Tabla 4.- Análisis de la pregunta 2 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*50*

Tabla 5.- Análisis de la pregunta 3 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*51*

Tabla 6.- Análisis de la pregunta 4 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*51*

Tabla 7.- Análisis de la pregunta 5 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*53*

Tabla 8.- Análisis de la pregunta 6 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*53*

Tabla 9.- Análisis de la pregunta 7 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*54*

Tabla 10.- Análisis de la pregunta 8 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*54*

Tabla 11.- Análisis de la pregunta 9 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*55*

Tabla 12.- Análisis de la pregunta 10 de la prueba estandarizada a estudiantes.....*56*

VII. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

En la investigación realizada se abordó la problemática identificada en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez, en la cual se habían identificado dificultades al momento de identificar y reconocer homónimos por lo que dicha investigación tuvo por objetivo fortalecer el reconocimiento de homónimos a través del uso de recursos multimedia en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024. Por ello, la metodología desarrollada se basa en el enfoque mixto es decir tanto cualitativo como cuantitativo con el propósito de identificar las falencias que mantienen los niños con el aprendizaje tradicional acerca de los homónimos, en este contexto se realizó una investigación de carácter descriptivo y de campo empleando una entrevista al docente y una prueba estandarizada a 31 estudiantes. Donde a partir de la información recolectada se pudo identificar los fallos en el aprendizaje de los estudiantes y la opinión que mantiene el docente acerca de la aplicación de recursos que superan la enseñanza tradicional. Por tanto, se expuso realizar una guía didáctica con el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de los Ríos, periodo mayo – agosto 2024.

Palabras clave: Recursos multimedia, homónimos, homófonas, homógrafas

VIII. ABSTRACT

The research conducted addressed the problem identified in the sixth grade students of General Basic Education of the Federico González Suárez Educational Unit, in which difficulties had been identified at the time of identifying and recognizing homonyms, so this research aimed to strengthen the recognition of homonyms through the use of multimedia resources in sixth grade students of General Basic Education of the Federico González Suárez Educational Unit of the Montalvo Canton, in the Province of Los Ríos, period May - August 2024. Therefore, the methodology developed is based on the mixed approach, that is, both qualitative and quantitative, with the purpose of identifying the deficiencies that children maintain with the traditional learning about homonyms. In this context, a descriptive and field research was conducted using an interview to the teacher and a standardized test to 31 students.

From the information collected, it was possible to identify the failures in the students' learning and the teacher's opinion about the application of resources that go beyond traditional teaching. Therefore, a didactic guide with the use of multimedia resources was presented to strengthen the recognition of homonyms in the students of the sixth year of General Basic Education of the Federico González Suárez Educational Unit of the Montalvo Canton, in the Province of Los Ríos, period May - August 2024.

Key words: Multimedia resources, homonyms, homophones, homographs.

IX. INTRODUCCIÓN

En este proyecto titulado recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo - agosto 2024. Se realizaron diversas actividades para dar solución a la problemática detectada, entre las cuales estuvieron; el planteamiento del problema presentado, la justificación y los objetivos que se querían alcanzar en dicha investigación. Todos aquellos aspectos fueron de gran importancia para la comprensión y análisis del tema de investigación que se desarrolló con el fin de fortalecer el reconocimiento de homónimos por medio del uso de recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, también se tomó en cuenta el apartado teórico mediante el cual se realizó una búsqueda exhaustiva de información en base a tres puntos; la teoría científica, legal y referencial, lo cual permitió el avance de la investigación aportando información verificada sobre las principales variables estudiadas, tales como los homónimos, los recursos multimedia, y posibles recursos que permitirían un avance significativo en el aprendizaje de los estudiantes.

Posteriormente, se expuso la metodología con el objetivo de identificar y establecer bajo que enfoque se realizaría dicha investigación, tomando en cuenta la población y muestra, técnicas e instrumentos aplicados para la recolección de datos. En base a los datos obtenidos se realizó el análisis e interpretación que permitió identificar la falta de plantear una guía didáctica con el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes.

Con toda la información tales como; los aspectos bibliográficos y de campo presentados se realizaron las conclusiones del tema, destacando la importancia de usar

recursos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dado que, permite a los estudiantes aprender mediante un enfoque dinámico y entretenido, asi como a los docentes les ayuda a enseñar de una manera más lúdica fomentando el interés de los estudiantes por aprender, debido que a su corta edad tienen la capacidad de aprender de manera más efectiva lo que produce un conocimiento duradero que puede ser aplicado no solo en el campo estudiantil sino en cualquier ámbito o etapa de su vida, resultando un apoyo imprescindible en las habilidades de reconocimiento tanto en lectura como en escritura.

1. TEMA

RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO 2024

2. ANTECEDENTES

A menudo el reconocimiento y uso correcto de los homónimos representa un gran desafío en la población estudiantil dado que, son palabras que comparten la misma pronunciación o escritura, pero tienen significados diferentes. Fernández I (1990) menciona que, "la confusión entre homónimos puede llevar a errores de comprensión y expresión escrita", es decir negativamente en la calidad de la escritura y comprensión lectora de los estudiantes.

Para García (2022, pp. 38-51), su investigación sobre el aprendizaje de las palabras homónimas a través de la implementación de Objetos Virtuales De Aprendizaje (Ova), tuvo como principal objetivo diseñar una propuesta didáctica para el aprendizaje de las palabras homónimas a través de la implementación de un objeto virtual de aprendizaje en los estudiantes de sexto grado de la institución educativa Barrios Unidos Del Sur De Florencia-Caquetá en el año 2022. A través del uso de este recurso ayudó a elevar el vocabulario y la precisión ortográfica de los estudiantes durante la elaboración de textos escritos. Igualmente, contribuyó al fortalecimiento del entendimiento de las palabras homónimas mediante la introducción de una variedad de actividades, incluyendo juegos y reflexiones metacognitivas (análisis y preguntas reflexivas), las cuales promovieron la participación y la integración.

Así mismo, Rodríguez (2022, pp. 23-110), en su investigación sobre el juego de palabras para el perfeccionamiento de la ortografía empleó un enfoque cuantitativo para recopilar datos estadísticos sobre la problemática ortográfica encontrada, que suponía que los errores ocurrían debido a que no aplicaban correctamente el manual de reglas ortográficas y sus diversas excepciones, donde se concluyó que la mayoría de los estudiantes solían cometer errores ortográficos en palabras y grafías homógrafas y homófonas, las cuales tenían el mismo sonido pero se escribían de manera diferente, teniendo también significados distintos.

Finalmente, López & Encabo (2014), en su trabajo titulado La homofonía en el aprendizaje de lenguas: el caso del español. Implicaciones didácticas, se estableció las bases filosóficas para una intervención didáctica efectiva en torno a las palabras homófonas, donde se destacó la importancia de la conciencia, la instrucción sistemática, la práctica contextualizada y el aprendizaje lúdico. Se concluyó, que las actividades clásicas ayudan a establecer la reflexión sobre la homofonía en la lengua española, suponiendo un beneficio para los usuarios nativos o extranjeros ya que, les podrán aprender de sus errores y corregirlos para aplicar la lengua adecuadamente.

3. PROBLEMA

3.1.Descripción del problema

Según Akkari (2011, pp. 11-41), en su documento sobre Estrategias de enseñanza/aprendizaje de las palabras homónimas, en instituciones educativas de Venezuela, él trabajó en la aplicación de estrategias de enseñanza/aprendizaje para mejorar el uso de las palabras homónimas en la lengua escrita es necesario y viable, dado que, el estudio reveló múltiples deficiencias en los estudiantes de primer año, especialmente en la comprensión y escritura de palabras homónimas, así como en la ejecución de dictados, por tal razón, se elaboró una propuesta que consistía en la elaboración de un diccionario de palabras homónimas como estrategia para el proceso de enseñanza/aprendizaje de las mismas.

Por otro lado, en Ecuador, la investigación realizada por Calle y Suárez (2018, pp. 18-40), sobre Recursos audiovisuales para el aprendizaje de las palabras homófonas pone de manifiesto que los recursos audiovisuales son una herramienta valiosa en el ámbito educativo, facilitando tanto el trabajo de los docentes como el aprendizaje de los estudiantes**,** destacando la sinergia positiva entre tecnología y educación para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Exponen, además, que estos recursos no solo aumentan la motivación de los estudiantes, sino también la de los docentes al simplificar la enseñanza tradicional. La evidencia recopilada por los autores confirma que los recursos audiovisuales son efectivos para incrementar el interés y la participación en la comunidad educativa, estimulando la creatividad del docente y promoviendo una enseñanza más interactiva.

Finalmente, Laje y Yánez (2022, p 27), en su investigación denominada uso del programa ludiletras en el desarrollo de la Comprensión lectora de los estudiantes del tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa "Roberto Arregui Chauvin" de la Ciudad De Guaranda en el año lectivo 2021-2022, destaca que la comprensión lectora de los

estudiantes se ve influenciada por varios factores, entre ellos el conocimiento fonético, que implica dominar el código alfabético y comprender cómo se utiliza para formar palabras. De esta manera, se necesita adquirir la capacidad de realizar comparaciones, especialmente en el caso de las palabras homónimas, en consecuencia, el lector debe tener la habilidad de procesar la información recibida, relacionándola con su conocimiento previo y ajustando su comprensión según sea necesario mediados a través de recursos digitales que faciliten el proceso de aprendizaje.

Por lo expuesto, se puede destacar que las estrategias de enseñanza poco innovadoras y estimulantes podría ser uno de los elementos que contribuyen al fallo en el reconocimiento de homónimos, dado que, el uso de métodos convencionales que se basan en la memorización de listas de palabras puede resultar poco inspiradores y obstaculizar el entendimiento profundo de los homónimos. Por tal razón, el presente proyecto de investigación busca estimular el reconocimiento de homónimos mediante el uso de recursos multimedia.

3.2. Formulación del problema

¿Cuál es el impacto del uso de recursos multimedia en el reconocimiento de palabras homófonas en los niños de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, Periodo Mayo – Agosto 2024 ?

4. JUSTIFICACIÓN

La presente investigación se ajusta a la necesidad de comprender como emplear recursos multimedia de manera más efectiva en la educación, especialmente en la identificación y diferenciación de los homónimos. Dado que, explorar y desarrollar dichos recursos ayudarán de una forma innovadora, a mejorar del proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes y esto les ayudara a desarrollar habilidades de comunicación más segura.

En este escenario, surge la necesidad de examinar el potencial del empleo de recursos multimedia como herramienta para mejorar la capacidad de reconocimiento de homónimos en los estudiantes. Dado que, los recursos multimedia, tienen la capacidad de ofrecer un enfoque más dinámico y atractivo, estos recursos pueden captar la atención de los estudiantes y facilitar su aprendizaje al combinar estímulos visuales, auditivos e interactivos.

Así mismo, la importancia de esta investigación radica en el dominio que un estudiante debe tener para reconocer y entender las palabras homónimas, y así, crear una comunicación efectiva y expresión escrita correcta de la lengua. Al añadir recursos multimedia, se brinda una oportunidad de desarrollo más interactivo y estimulante, promoviendo la motivación y favorecer la retención de conocimientos.

Así mismo, el uso de recursos multimedia aporta un panorama innovador al campo de la enseñanza del lenguaje al explorar el potencial de la combinación de elementos visuales e interactivos, para abordar un problema específico, como el reconocimiento de homónimos. La incorporación de la tecnología supone una perspectiva fresca y atractiva en el mejoramiento de la efectividad de la educación.

Al mismo tiempo, el trabajo contribuye al enriquecimiento de prácticas y a la elaboración de estrategias pedagógicas más eficaces y accesibles, para instruir habilidades gramaticales a los estudiantes objeto de esta investigación, lo cual es fundamental para su desarrollo académico y personal.

Finalmente, se busca brindar un beneficio a los estudiantes de Sexto Año de Educación Básica al conseguir conocimientos sólidos de los homónimos a través de un enfoque dinámico y estimulante, generando mayor inclusión a los diferentes estilos de aprendizajes y logrando evitar confusiones en su comunicación oral y escrita, y, a su vez, se lo prepara ante los desafíos de un mundo cada vez más tecnológico y digital.

5. OBJETIVOS

5.1.Objetivo General

Fortalecer el reconocimiento de homónimos a través del uso de recursos multimedia en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024.

5.2.Objetivo Especifico

OE1: Fundamentar los aspectos teóricos sobre el trabajo con recursos multimedia en el aprendizaje de homónimos.

OE2: Diagnosticar las habilidades de reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024.

OE3: Detallar una guía didáctica con el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024.

CAPÍTULO I

6. MARCO TEÓRICO

6.1.Teórica científica

6.1.1. Homónima

Teniendo en cuenta a Jiménez (2020), La homonimia "es la relación que se establece entre dos o más palabras que se escriben o pronuncian igual, pero tienen distintos significados. Por ejemplo: rallar (desmenuzar) / rayar (hacer rayas), llama (verbo "llamar") / llama (animal)." Por tanto, se proporciona una clara explicación de este fenómeno lingüístico, destacando cómo se establece una relación entre dos o más palabras que, aunque se escriben o pronuncian de la misma manera, poseen significados diferentes.

Este tipo de homonimia demuestra la riqueza y la complejidad del idioma, y subraya la importancia del contexto para entender el significado preciso de una palabra en una oración. La capacidad de distinguir entre palabras homónimas es esencial para una comunicación efectiva y es un aspecto importante a abordar en la enseñanza del lenguaje, ayudando a los estudiantes a desarrollar habilidades de comprensión y uso correcto del vocabulario en diferentes contextos.

Como señala Iannotti (2021), "En la homonimia, las palabras son más de una y tienen significados y etimologías diferentes" En razón, la homonimia resalta una característica fundamental de este fenómeno lingüístico dado que, la coexistencia de palabras que, a pesar de compartir la misma forma fonética o gráfica, tienen significados y orígenes etimológicos distintos. Esto es crucial para comprender la complejidad del lenguaje y la importancia del contexto en la comunicación.

6.1.2. Palabras Homófonas

Como señala Vaca (1998), los niños "llegan a conceptualizar el sistema de escritura como un sistema netamente alfabético, lo que tiene por consecuencia, en relación con la escritura de homófonos, escribirlos de manera indiferenciada." Es decir, esta comprensión puede llevar a que escriban palabras homófonas de manera indiferenciada, es decir, sin distinguir entre ellas a pesar de sus diferentes significados. Por ende, es crucial que los educadores implementen estrategias que ayuden a los niños a reconocer y diferenciar las palabras homófonas, fomentando una comprensión más profunda del sistema de escritura y mejorando su precisión en la escritura.

Tal como expresa Criollo (2018):

> La semántica es elemental a la hora de comprender la real intensión del hablante, ya que por el contexto se puede descifrar el mensaje sin caer en ambigüedades, siendo esta de los pocos elementos con que cuenta el oyente para comprender la información cuando el hablante usa palabras homófonas en su discurso. p, 12

Según lo expresado, la semántica de las palabras homófonas desempeña un papel crucial en la comprensión de la intención real del hablante. Puesto que, los oyentes pueden descifrar el mensaje sin caer en ambigüedades, lo que es especialmente importante cuando el hablante utiliza palabras homófonas en su discurso. Este enfoque semántico proporciona a los oyentes uno de los pocos elementos disponibles para interpretar correctamente la información, destacando la importancia del contexto en la comunicación efectiva.

6.1.3. Palabras Homógrafas

Desde la posición de Herrera (2023), las palabras homógrafas "son aquellas palabras que se escriben igual pero tienen significados distintos", Por consiguiente, este fenómeno subraya la importancia del contexto en la interpretación del lenguaje escrito, ya que el mismo conjunto de letras puede transmitir ideas distintas dependiendo de su uso en la oración. Comprender y enseñar sobre las palabras homógrafas es fundamental para desarrollar habilidades avanzadas de lectura y escritura, permitiendo a los estudiantes reconocer y diferenciar los múltiples significados que una palabra puede tener.

Por otro lado, Carratalá, (2022) menciona que las palabras homógrafas "son, a la vez, homófonas, ya que suenan y se escriben de igual modo; sin embargo, no todas las palabras homófonas son homógrafas, pues las hay que, aun cuando suenan de igual modo, se escriben de diferente manera". Por tanto, esta distinción es importante para entender la complejidad del lenguaje y la necesidad de enseñar a los estudiantes a reconocer tanto las similitudes como las diferencias entre palabras que pueden parecer iguales en pronunciación, pero varían en su escritura y significado.

6.1.4. Recursos multimedia

De acuerdo con Machado (2012), Los Recursos Multimedia "son elementos importantes en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de las Ciencias Sociales, ya que aportan conocimientos significativos para los jóvenes, de cara al proceso de globalización en que estamos inmersos." Es decir, forman parte crucial del aprendizaje de los niños y niñas dado que fomentan un aprendizaje capaz de romper las barreras de la enseñanza tradicional al implementar recursos tecnológicos que salen de la monotonía de las aulas.

Desde el punto de vista de Sánchez & Solano (2013) se plantea que:

> En la actualidad multimedia puede significar muchas cosas, dependiendo del contexto en que nos encontremos y del tipo de especialista que lo defina. En un tiempo multimedia se refería por lo general a presentaciones de diapositivas con audio, también ha designado a aquellos materiales incluidos en kits o paquetes didácticos; etc. pp, 1-2

Es importante destacar que hablar de multimedia abarca una amplia gama de elementos y recursos. Como menciona el autor, no se limita únicamente a recursos que contienen audio, sino que incluye todos aquellos materiales didácticos que ofrecen una alternativa divertida y enriquecedora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos recursos pueden variar desde aplicaciones interactivas y videos educativos hasta juegos didácticos y simulaciones virtuales, todos diseñados para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes. Es decir, multimedia se refiere a cualquier herramienta didáctica que enriquezca la experiencia educativa, facilitando un aprendizaje más dinámico y efectivo.

6.1.5. Tecnología de la Información y Comunicación

Para Belloch (2015), Las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC):

> Se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...)

Este resalta que, las TIC se desarrollan a partir de avances científicos en informática y telecomunicaciones, haciendo énfasis en cómo estas tecnologías están profundamente interconectadas con el progreso tecnológico y científico en estos campos. Además, define las TIC como un conjunto de tecnologías, abarcando una variedad de herramientas y

aplicaciones, desde hardware y software hasta sistemas de comunicación y redes, lo cual permite una comprensión más holística de lo que representan.

También Cruz et al. (2018), mencionan que, al aplicar estas tecnologías se puede ingresar "a un mundo nuevo lleno de información de fácil acceso para estudiantes y docentes; de la misma manera, logran abrir una puerta en el ambiente de aprendizaje adhiriéndose nuevas estrategias donde participa cada estudiante, permitiendo el mejoramiento del desarrollo cognitivo." Es decir, estas tecnologías permiten el acceso a un vasto mundo de información de fácil acceso para estudiantes y docentes, lo cual democratiza el conocimiento y facilita el aprendizaje, dado que, al integrar las TIC en el ambiente de aprendizaje, se abren nuevas puertas y se adhieren estrategias innovadoras donde cada estudiante puede participar activamente.

6.1.6. Las Tics en la Educación

Tal como argumenta Castro et al. (2007), que la aplicación del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

> Ya sea presencial o a distancia, en forma uni o bidireccionalmente, propician el intercambio de roles y mensajes, en otras palabras median el proceso de comunicación entre estudiantes, estudiantes - docentes y estudiantes – materiales, entes que consumen, producen y distribuyen información, que se puede utilizar en tiempo real o ser almacenada para tener acceso a ella cuando los interesados así lo requieran, incrementando la posibilidad de acceso a la educación a todos aquellos cuyos horarios del trabajo no le permitan asistir en un momento determinado. p, 217

En efecto aquellas aplicaciones median el proceso de comunicación entre estudiantes y docentes, y entre estudiantes y materiales. Estos representantes consumen, producen y

distribuyen información que puede ser utilizada en tiempo real o almacenada para su acceso posterior, según lo requieran los interesados, porque esta flexibilidad incrementa la posibilidad de acceso a la educación, especialmente para aquellos cuyo horario de trabajo no les permite asistir en un momento determinado.

Por otro lado Carneiro et al. (2009) afirman que, la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación en el proceso educativo "exige pensar previamente cuáles son los objetivos y los retos de la educación y determinar posteriormente de qué manera y en qué condiciones la presencia de las TIC en las escuelas contribuye a ellos." Esta perspectiva resalta la importancia de una planificación cuidadosa y estratégica en la integración de las TIC, asegurando que su uso esté alineado con las metas educativas y responda adecuadamente a los desafíos presentes en el entorno escolar.

6.1.7. Innovación Educativa

Citando a Macanchí et al. (2020) quienes mencionan que, "La innovación se ha convertido en una línea estratégica de las políticas de Educación Superior y de las estrategias de las universidades." Estos teóricos destacan cómo la incorporación de enfoques innovadores es esencial para el desarrollo y la mejora continua de las instituciones educativas, subrayando su importancia en la formación de futuros profesionales y en la adaptación a los cambios y demandas del entorno global.

Por otro lado Carrera (2021) considera que, la innovación en el proceso educativo "La innovación educativa es un proceso sistemático, complejo que lleva a la reflexión e intervención de diferentes clases de una institución educacional con la finalidad de mejorar el aprendizaje de los estudiantes y que es el corazón de toda innovación." Este enfoque destaca que la innovación educativa es el corazón de toda mejora en el aprendizaje, resaltando la

importancia de un enfoque integral y reflexivo en la implementación de nuevas estrategias y metodologías dentro del entorno educativo.

También reflexiona que, la innovación educativa no es solo la adopción de nuevas tecnologías o métodos, sino un proceso sistemático y complejo que involucra una profunda reflexión e intervención en diversas áreas de una institución educativa.

6.1.8. Innovación en los procesos de enseñanza mediados por recursos multimedia

Teniendo en cuenta a Matailo & Sánchez (2023) quienes mencionan que:

> La tecnología se ha sumergido en todos los ámbitos de la sociedad y la educación no es la excepción. En este campo, el aprendizaje autónomo ha sido objeto de estudio desde la perspectiva del desarrollo de competencias y habilidades por parte de los estudiantes frente a diversos recursos tecnológicos. En tal sentido, el uso de los recursos educativos digitales para aprender resulta pertinente y aún más si el contexto amerita procesos de aprendizaje autónomo, como es el caso de las instituciones multigrado. P, 1

En este sentido, el uso de recursos educativos digitales para aprender resulta especialmente pertinente, más aún en contextos que requieren procesos de aprendizaje autónomo, como es el caso de las instituciones multigrado. Esta integración de tecnología en la educación no solo facilita el acceso a materiales de aprendizaje, sino que también fomenta la capacidad de los estudiantes para gestionar su propio proceso educativo, adaptándose a sus necesidades y ritmo individual.

Además Coello (2015) sostiene que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje "el uso de los recursos educativos digitales para aprender resulta pertinente y aún más si el contexto amerita procesos de aprendizaje autónomo, como es el caso de las instituciones multigrado."

Esta perspectiva subraya la importancia de los recursos digitales para facilitar el aprendizaje individualizado, adaptándose a las necesidades específicas de los estudiantes y permitiéndoles gestionar su propio proceso educativo de manera eficaz.

6.1.9. Recursos multimedia utilizados en los procesos de enseñanza aprendizaje

Citando a Rodríguez et al. (2018) quienes mencionan que "multimedia se refiere a la realización de un vídeo fijo o en movimiento, textos, gráficos, animaciones controladas por un código de programación o a su vez de un ordenador" Es decir, el término multimedia hace referencia a toda presentación que sea didáctica al momento de impartir una clase, como lo es video, audio, texto, etc. Lo que fomenta un aprendizaje más efectivo y dinámico.

Por otro lado, Salinas (1994) menciona que "en los recursos multimedia interactivos la información se presenta de acuerdo a las acciones y demandas del usuario" Por tanto, al momento de presentar actividades que contengan recursos multimedia debe ser en base a los intereses del receptor para que aquellos capten la atención de los mismos.

6.1.9.1. Educaplay

Como señala Alzaga (2020), la plataforma Educaplay es reconocida como una "herramienta de carácter gratuito, organizada en torno a dos bloques principales, por un lado, el apartado dedicado a la creación de actividades y generación de recursos y por otro, el catálogo de actividades ya creadas". Es decir, es una plataforma interactiva que ofrece una gran variedad de actividades que permitirán hacer una clase más dinámica dado que, ofrece un entorno en el que los docentes pueden explorar nuevas formas de presentar el contenido de clase.

Además, Páez et al. (2022), mencionan que, la plataforma de Educaplay "es esencial para la interacción en el proceso educativo, ya que proporciona diferentes actividades gracias

a las cuales el alumno logrará un aprendizaje significativo, y sobre todo, aprenderá jugando." Es decir, no solo el docente resulta beneficiado sino también los estudiantes dado que, al ser partícipes de una clase más dinámica y emotiva serán capaces de consolidar conocimientos de manera más efectiva, así como, desarrollar habilidades críticas como la resolución de problemas y el pensamiento creativo, lo que fomenta un aprendizaje más profundo y duradero.

Es decir, Educaplay ayuda en el reconocimiento de homónimos proporcionando una variedad de actividades interactivas que facilitan el aprendizaje a través del juego y la práctica repetitiva. La plataforma permite a los profesores crear ejercicios personalizados, como crucigramas, búsquedas de palabras y juegos de correspondencias que pueden centrarse específicamente en homónimos, esto no sólo hace que el aprendizaje sea más divertido y atractivo, sino que también refuerza la comprensión y retención de estos términos mediante la participación activa de los estudiantes.

6.1.9.2. Wordwall

Citando a (Estrade, 2023), quien menciona que Wordwall "es una herramienta a la que accedemos desde su página web, por lo que podemos utilizarla desde cualquier dispositivo: ordenador, tablet, móvil…, siempre que dispongamos de acceso a Internet" Es decir es una opción on line que permite trabajar con materiales didácticos desde cualquier parte mientras se cuente con accedo a una red de Internet.

Así mismo, el autor afirma que esta página ofrece tres tipos de cuentas que son:

- La cuenta básica gratuita, que habilita 18 tipos de plantillas interactivas y nos permite crear hasta cinco recursos.

- La cuenta estándar, de pago, que suma a la cuenta anterior 16 tipos de plantillas imprimibles, además de permitir la creación de recursos ilimitados.
- La cuenta pro, también de pago, que aumenta el número de plantillas interactivas hasta 33.

Por tanto, está herramienta ofrece una gran variedad de juegos establecidos por precios que van desde la forma gratuita hasta una forma pro que ofrece más alternativas que las anteriores por un precio adecuado a los esfuerzos realizados por los creadores de las plantillas.

Por su parte, Silva (2021), menciona que Wordwall posee "una gran variedad de plantillas, atractivas y útiles, además, te facilitan el trabajo y le da un toque de distinción a tus sesiones, sean presenciales o a distancia." Es decir, permite al usuario ahorrar tiempo al usar una plantilla predeterminada y solo cambiar los datos que le sean relevantes o importantes.

Por lo expuesto, se considera que Wordwall es un recurso efectivo para el reconocimiento de homónimos al ofrecer plantillas interactivas y actividades personalizables que se pueden adaptar a este propósito específico, dado que, cuenta con la capacidad de crear ejercicios como cuestionarios, juegos de correspondencias y actividades de arrastrar y soltar, los profesores pueden diseñar lecciones que desafíen a los estudiantes a identificar y diferenciar homónimos en diversos contextos. Esta flexibilidad y accesibilidad desde cualquier dispositivo con internet permite una integración fluida en el aula, facilitando el aprendizaje tanto en entornos presenciales como remotos.

6.1.9.3. Powtoon

(Constantín, 2021), menciona que Powtoon es una plataforma que tiene sus bases de manera online, lo cual permite:

> realizar presentaciones animadas e interactivas de forma muy creativa e intuitiva. Hablamos de una herramienta que otorga la posibilidad de poder trabajar sin necesidad de instalar ningún tipo de software, teniendo acceso a los contenidos desde cualquier equipo conectado a internet y almacenando todas las producciones realizadas en la nube. Powtoon permite crear presentaciones integrando textos e imágenes de forma animada, pudiendo insertar sonidos, grabaciones y pistas de audio, generando vídeos animados a base del encadenamiento de diapositivas.

Powtoon se destaca por su capacidad de cambiar la manera como se comunican ideas y conceptos, haciendo de las presentaciones más atractivas y efectivas. Además, su interfaz intuitiva y creativa permite integrar fácilmente textos, imágenes, sonidos y pistas de audio, lo que resulta en vídeos animados que pueden captar y mantener la atención del público. Esta versatilidad ayuda a otorgar de gran dinamismo a la presentación de contenidos, con un aspecto visual atractivo como lo son las video presentaciones lo que permite captar la atención del alumnado.

También, se puede mencionar que, Powtoon, contribuye al reconocimiento de homónimos al permitir la creación de presentaciones animadas y videos interactivos que pueden ilustrar el uso y significado de los homónimos de una manera clara y entretenida. Es decir, los profesores pueden desarrollar vídeos educativos que combinen texto, imágenes y audio para explicar homónimos, utilizando ejemplos visuales que faciliten diferenciar entre palabras que suenan igual, pero tienen significados diferentes. Esta forma de presentar el contenido capta la atención de los estudiantes y hace que el aprendizaje sea más dinámico y efectivo.

6.1.9.4. Quizziz

Álvarez et al. (2021), mencionan que, Quizziz es una "una aplicación gratuita en línea que hace uso de cuestionarios que involucran a los estudiantes para que respondan preguntas sincrónicas y asincrónicamente. La puntuación depende de los aciertos y la velocidad de respuesta." Es decir, Quizziz es una herramienta educativa en línea que permite a los estudiantes participar en cuestionarios tanto en tiempo real como en la comodidad de sus casa. Esta plataforma gratuita no sólo evalúa la precisión de las respuestas de los alumnos, sino que también tiene en cuenta la velocidad con la que responden, lo que añade un componente dinámico al proceso de aprendizaje y evaluación. En otras palabras, Quizziz combina la evaluación de conocimientos con un elemento de competición y rapidez, fomentando así un mayor compromiso y motivación entre los estudiantes.

Es decir, el uso de esta herramienta implica que los profesores se registren en línea para crear cuestionarios personalizados con preguntas y respuestas relacionadas con el contenido del curso, una vez creados los cuestionarios, los profesores generan un código único que se facilita a los alumnos. Por lo cual, dicho código les permite acceder a la plataforma desde cualquier dispositivo, ya sea un móvil, una tableta o un ordenador. De esta forma, los estudiantes pueden completar los cuestionarios en el tiempo establecido.

Además, esta modalidad ofrece la flexibilidad de realizar las evaluaciones de forma sincrónica, durante la clase, o asincrónica, en diferentes horarios en función de la disponibilidad de los alumnos. La facilidad de acceso y la posibilidad de evaluar tanto la precisión como la rapidez de las respuestas hacen de Quizziz una herramienta versátil y eficaz para el aprendizaje interactivo.

6.2. Teoría legal

Constitución del Ecuador 2008

La investigación que se fundamenta en la Sección Quinta. Educación. el Art. 26: Constitución de la República del Ecuador 2008

"La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado" (…) Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. Aquí se resalta que la educación es un derecho fundamental y una prioridad estatal, lo que involucra la necesidad de integrar recursos multimedia para garantizar la igualdad, la inclusión y el buen vivir.

Por otro lado, en la Sección Primera. Educación. en el Art. 347, literal 1: Constitución de la República del Ecuador 2008

"Fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas" Por lo cual, se desataca la responsabilidad de fortalecer y asegurar la mejora continua de las instituciones para una bridar una enseñanza de calidad, en temas específicos como el reconocimiento de palabras homónimas en los estudiantes.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI):

El trabajo de investigación, fundamentado en lo que determina el Art. 10, literal a: Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

Art 10, literal a: Acceder gratuitamente a procesos de desarrollo profesional teórico y práctico, capacitación, actualización, formación continua, mejoramiento pedagógico y académico en todos los niveles y modalidades, según sus necesidades y las del Sistema

Nacional de Educación, (…) “donde se podrán incluir temas de emprendimiento e innovación.” Este articulo menciona que los docentes tienen el derecho a una capacitación constante, que incluyan el uso de tecnologías educativas y recursos multimedia.

Por otra parte, el Art 6, literal jj: Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

“Garantizar el adecuado funcionamiento de las bibliotecas escolares o espacios de lectura presenciales y digitales en todas las instituciones del sistema educativo, así como el establecimiento del catálogo digital nacional de las bibliotecas escolares, como instrumentos pedagógicos que motiven la lectura, el aprendizaje, la investigación” (…) y la interrelación con la comunidad, bajo un enfoque inclusivo, intercultural y plurilinguístico; así como contará con un modelo de gestión de bibliotecas que permita cubrir las necesidades de las instituciones educativas que lo requieran en cada distrito educativo. Sustenta su esfuerzo en promover el uso de recursos digitales en las bibliotecas, lo cual es crucial para la alfabetización digital y el uso de recursos multimedia en la educación.

Del mismo modo, el Art 6, literal kk: Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI).

“Garantizar la accesibilidad, disponibilidad, asequibilidad y pertinencia de la conectividad en todos los establecimientos de educación pública del país” (…) a través de la coordinación adecuada entre el Ministerio de Educación y el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Este literal alude que una institución debe garantizar la conectividad, para facilitar el uso de recursos multimedia y tecnologías educativas.

6.3. Teoría referencial

García (2022), menciona en su investigación " Propuesta Didáctica Para El Aprendizaje De Las Palabras Homónimas A Través De La Implementación De Objetos

Virtuales De Aprendizaje (Ova) En Estudiantes De Grado Sexto De La Institución Educativa Barrios Unidos Del Sur De Florencia- Caquetá", llevo a cabo un estudio en el que elaboro una propuesta didáctica utilizando un objeto virtual de aprendizaje con el fin de enseñar palabras homónimas a estudiantes de sexto grado. Esta estrategia multimedia permitió mejorar el vocabulario y la precisión ortográfica de los estudiantes al elaborar textos escritos.

La investigación de Carratalá (2023), "La homonimia y su tratamiento didáctico" sentó bases filosóficas para una intervención didáctica efectiva respecto al tratamiento de palabras homófonas. Enfatizó la importancia de la conciencia, la instrucción sistemática, la práctica contextualizada y el aprendizaje lúdico, aspectos que pueden ser abordados a través de recursos multimedia interactivos.

El estudio de Arias (2014),"Diseño e implementación de un material multimedia interactivo para la adquisición de la competencia ortográfica en estudiantes de sexto grado de secundaria" evaluó el impacto del uso de recursos multimedia como videos, juegos, actividades interactivas en la enseñanza de competencias ortográficas. Los resultados obtenidos presentan que este enfoque fomento el aprendizaje de estos conceptos lingüísticos complejos.

La investigación sobre recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en estudiantes de sexto año de Educación General Básica se efectúa en La Unidad Educativa Federico González Suárez, la cual es una institución pública ubicada en el cantón Montalvo, provincia de Los Ríos, Ecuador. Esta zona está conformada por dos sectores, urbano y rural y un clima tipo tropical, se caracteriza por ser una región agrícola y ganadera, con lo cual pretende tener un desarrollo sostenible y sustentable, sin embargo, con una población mayoritariamente rural. La institución educativa atiende a estudiantes desde educación inicial hasta básica, ofreciendo una formación integral a la comunidad.

En esta unidad educativa, los estudiantes de sexto año de Educación General Básica

presentan dificultades en el reconocimiento y uso adecuado de palabras homónimas, lo cual puede influir en la comprensión lectora y expresión escrita. Por tanto, la investigación busca implementar recursos multimedia como herramientas didácticas para abordar esta temática de manera atractiva y efectiva.

CAPÍTULO II

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1. Enfoque de la investigación

Esta investigación fue realizada bajo un enfoque mixto, es decir, se tomó como punto de referencia un análisis cualitativo y cuantitativo. Tal como lo menciona Moscoso (2017), cuando se hace referencia a la metodología investigativa dentro de las Ciencias Sociales se aplican métodos de carácter "cualitativos (basados en la subjetividad de los individuos y en la individualidad de las situaciones) y/o con los métodos cuantitativos (que explotan, en regla general, grandes masas de datos buscando invariantes y relaciones de correspondencia estadística entre diversas variables)." Este destaca una visión integral y equilibrada de la investigación social, abordando la complejidad de los fenómenos desde diferentes ángulos. Los métodos cualitativos captan la subjetividad y la particularidad de las situaciones, mientras que los cuantitativos permiten analizar grandes conjuntos de datos e identificar patrones y relaciones estadísticas.

Por ende, en el método cualitativo se realizó una entrevista al docente para conocer su opinión sobre la aplicación de recursos multimedia en el aprendizaje de homónimos. Dicho enfoque permite obtener una comprensión profunda de sus percepciones y experiencias, además de proporcionar información valiosa que complementará los datos cuantitativos. Así, se pudo capturar la subjetividad y la particularidad de las situaciones educativas, enriqueciendo el análisis global.

Por otra parte, Babativa (2017) menciona que en el enfoque cuantitativo su alcance es "poder establecer las relaciones de causa-efecto que se pueden presentar también cuando abordamos problemas sociales." Por lo que se aplicó el método cuantitativo mediante una prueba diagnóstica para evaluar la habilidad de los niños en el reconocimiento de

homónimos. De esta manera, este enfoque permitió analizar datos importantes entorno al problema de investigación. Al combinar ambos métodos, se logró una visión más completa y robusta del impacto de los recursos multimedia en el aprendizaje, integrando tanto la perspectiva cualitativa como cuantitativa para una comprensión holística del fenómeno estudiado.

7.2. Diseño o tipo de estudio

7.2.1. Descriptivo

La investigación desarrollada enmarca su diseño investigativo en el tipo estudio descriptivo al detallar y describir la influencia de los recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del cantón Montalvo, de la provincia de los Ríos, periodo Mayo - agosto 2024

Según Tamayo (2001), los estudios descriptivos "comprenden la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, composición o procesos de los fenómenos" (p. 46) permite especificar las características, ventajas, dificultades y efectos que tienen estos recursos en el proceso de aprendizaje de los homónimos, y proponer alternativas para resolver el problema.

7.2.2. De campo

La presente investigación se clasifica como un estudio de campo, ya que permite examinar las deficiencias en el reconocimiento de las palabras homónimas por parte de los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del cantón Montalvo, de la provincia de los Ríos, periodo Mayo - agosto 2024

Para Arias (2012) el estudio de campo "consiste en la recolección de datos directamente de la realidad donde ocurren los hechos, sin manipular o controlar variable alguna" (p.31). De tal forma que, al recolectar la información directamente en la Unidad Educativa, se obtendrán datos confiables y objetivos sobre la aplicación real de los recursos multimedia y su influencia en el reconocimiento de homónimos por parte de los estudiantes.

7.3. Métodos

7.3.1. Método Bibliográfico

Para Quintana & Montgomery (2006), el método bibliográfico "consiste en la detección, obtención, consulta, extracción y recopilación de información para la estructuración de una monografía, ensayo, investigación, memoria, o trabajo de ascenso"(p.42). Este método es útil en la investigación para la recopilación de información teórica y conceptual sobre los recursos multimedia, los homónimos y su aplicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de fuentes bibliográficas confiables como libros, revistas científicas, tesis, etc.

7.3.2. Método Inductivo - Deductivo

Según Wileidys & Robles (2010), define el método inductivo-deductivo como "un proceso que parte de lo particular a lo general y viceversa, es decir, va de los hechos particulares a las generalizaciones y de éstas a los hechos particulares" (p.59). Con esto se menciona que, podemos analizar casos particulares del uso de recursos multimedia y el reconocimiento de homónimos por parte de los estudiantes, con el fin de realizar generalizaciones y establecer conclusiones sobre el fenómeno en estudio, y a través de ello, partir de teorías generales, buscar aplicarlas a situaciones específicas.

7.3.3. Método Lógico-Histórico

En la investigación se aplicó la metodología lógica-histórica para conocer la evolución y desarrollo que han tenido los recursos multimedia y su aplicación en la enseñanza de homónimos a lo largo del tiempo, así como su relación con otros fenómenos educativos. Esto permitió se generará una visión integral en los estudiantes de sexto año de educación general básica de la Unidad Educativa "Federico González Suárez" y proponer mejoras y estrategias más efectivas en el uso de recursos multimedia para el reconocimiento de homónimos.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

La recolección de datos se convierte en un pilar fundamental en la investigación, ya que los datos obtenidos son la base sobre la cual se construyen las conclusiones y recomendaciones del estudio. Por ende, la recolección de datos según Hernández & Duana (2020), manifiesta que, estos "comprenden procedimientos y actividades que le permiten al investigador obtener información necesaria para dar respuesta a su pregunta de investigación."

Tabla 1.- Instrumentos y técnicas

Técnica instrumento aplicado a los niños de sexto año de Educación Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez	
Técnicas	• Prueba diagnostico • Entrevista
Instrumentos	• Prueba estandarizada • Cuestionario abierto

Realizada por: Los autores

7.5 Población y muestra

La población total de la institución es de más de 600 niños de los cuales la muestra tomada como objeto de estudio en la investigación estuvo compuesta por 31 estudiantes y un docente de sexto año de Educación General Básica, de la Unidad Educativa Federica González Suárez, cantón Montalvo de la provincia de Los Ríos, durante el periodo mayo-agosto 2024.

CAPÍTULO III

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

8.1. ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE

Tabla 2.- Análisis de entrevista a docente del área de Lengua y Literatura

Pregunta	Respuesta	Análisis
1. ¿Por qué es importante que los estudiantes de sexto año de Educación General Básica puedan reconocer y diferenciar las palabras homónimas?	Porque así aprenden a pronunciar y escribir correctamente las palabras.	El docente destaca la importancia de las habilidades lingüísticas básicas como la pronunciación y la ortografía, pero su enfoque parece superficial al no abordar aspectos más profundos en relación con los homónimos.
2. ¿Qué dificultades o desafíos ha observado en sus estudiantes al trabajar con palabras homónimas?	Las dificultades son muchas pero hay que seguir las estrategias para cumplir todos los desafíos que nos proponemos.	Esta respuesta es un tanto evasiva, el docente no identifica las dificultades específicas, lo que sugiere una falta de observación detallada sobre los problemas concretos que enfrentan los estudiantes al tratar con homónimos.
3. ¿Considera usted que los recursos multimedia podrán ser utilizados como estrategia didáctica para facilitar el	Claro es muy importante porque la tecnología está a nivel mundial y así facilita el	El docente muestra una actitud positiva hacia los recursos multimedia, lo que revela un entusiasmo por la incorporación de

reconocimiento de palabras homónimas?	proceso de enseñanza y aprendizaje.	la tecnología como recursos para el reconocimiento de las palabras homónimas.
4. ¿Considera que los recursos multimedia pueden completar o reemplazar los métodos tradicionales de enseñanza en el tema de palabras homónimas?	Si lo considero porque asi tienen mejor forma de reconocer cada palabra durante su etapa estudiantil.	El docente elogia el uso de recursos multimedia para mejorar el reconocimiento de palabras, sin embargo, no menciona si estos recursos pueden complementar o reemplazar métodos tradicionales. Demostrando una falta de reflexión más profunda sobre cómo integrar nuevas tecnologías en las prácticas educativas.
5. ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de los recursos multimedia en el aprendizaje de las palabras homónimas?	Se puede evaluar de diferentes formas dependiendo el lugar que estemos.	La respuesta del docente no proporciona información concreta sobre métodos de evaluación, lo que indica desconocimiento sobre cómo medir la efectividad de los recursos multimedia en el aprendizaje de las palabras homónimas. Además, lo que expresa resulta confuso y no pertinente a la pregunta, lo que indica una posible falta de comprensión o experiencia.

6. ¿Recomendaría el uso de recursos multimedia a otros docentes para enseñar el reconocimiento de palabras homónimas? ¿Por qué?	Si porque pienso que la comunidad educativa debe aprender a reconocer cada palabra.	Aunque el docente recomienda el uso de recursos multimedia para reconocer las palabras homónimas. La respuesta da a conocer una visión general sobre la importancia del reconocimiento de palabras, pero no ofrece razones sobre por qué los recursos multimedia serían beneficiosos para enseñar los homónimos.

Elaborado por: Los autores

La entrevista al docente permite evidenciar un conocimiento poco profundo de los homónimos y del uso de recursos multimedia en la enseñanza. Aquí, se puede apreciar que el docente reconoce la importancia de la pronunciación y la ortografía, pero no profundiza en las dificultades específicas que encuentran los estudiantes con los homónimos. A pesar de que expresa su entusiasmo por la tecnología, no explica en detalle cómo los recursos multimedia pueden mejorar o sustituir los enfoques tradicionales, ni proporciona métodos prácticos para evaluar su eficacia. En general, las respuestas del profesional carecen de profundidad y pensamiento crítico, lo que sugiere una experiencia limitada de conocimientos exhaustivos sobre la integración de las nuevas tecnologías en la educación.

8.2. RESULTADOS DE LA PRUEBA DIAGNOSTICA A LOS ESTUDIANTES

PRUEBA ESTANDARIZADA A ESTUDIANTES

Pregunta 1. Encierre en un círculo la palabra correcta

Tabla 3.- Análisis de prueba estandarizada a estudiantes

Literal a)	**Opción 1**	**Opción 2**
Encontré tus gafas, están…….. arriba	Haya 21	Allá 10
Análisis: El análisis de los resultados revela que un número significativo de estudiantes (21) selecciono de manera incorrecta "haya" en lugar de "allá". Esto indica una dificultad considerable para diferenciar entre estos homónimos probablemente por la similitud en la pronunciación de estas palabras. Los datos indican que los estudiantes demuestran tener problemas para distinguir entre el verbo "haber" y el adverbio de lugar "allá".		
Literal b)	**Opción 1**	**Opción 2**
Mi abuelo tiene una …… colección de estampillas	Basta 25	Vasta 6
Análisis: Una proporción mayoritaria de estudiantes eligió incorrectamente por "basta" en lugar de "vasta". Esta elección revela una confusión frecuente entre estos homónimos, posiblemente porque “vasta” no es una palabra familiar para ellos y no comprenden su significado en el contexto.		

Literal c)	Opción 1	Opción 2
Debes …… la carne hasta que este suave	Coser 27	Cocer 4

Análisis:

La mayoría de los estudiantes eligió incorrectamente "coser" en lugar de "cocer". Esta confusión es recurrente debido a la similitud tanto fonética como ortográfica. Los resultados muestran que los estudiantes no logran distinguir entre la acción de unir con hilo (coser) y la de cocinar (cocer).

Realizado por: Los autores

Pregunta 2. Encierre en un círculo la palabra correcta

Tabla 4.- Análisis de la pregunta 2 de la prueba estandarizada a estudiantes

Pregunta	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Jorge y Erika pidieron …….. sus nombres en un corazón	Acuñar 2	Gravar 9	Grabar 20

Análisis:

Un grupo mayoritario de estudiantes (20) acertaron al elegir "grabar", no obstante, 11 estudiantes aún optaron por opciones incorrectas, lo que indica cierto grado de confusión con palabras menos comunes como "acuñar" y "gravar". Las respuestas correctas se deben a que "grabar" es un término más familiar en este contexto.

Realizado por: Los autores

Pregunta 3. Encierra en un circulo la palabra correcta

Tabla 5.- Análisis de la pregunta 3 de la prueba estandarizada a estudiantes

Pregunta	Opción 1	Opción 2	Opción 3
El plomero cambió el ……. del fregadero	Tubo 28	Turbo 3	Tuvo 0
Análisis: Una proporción mayoritaria de estudiantes (28) selecciono correctamente el término "tubo". Este resultado indica un conocimiento sólido y una comprensión adecuada sobre el contexto dado. La confusión con "turbo" fue mínima, y ningún estudiante selecciono "tuvo", lo que indica una buena comprensión de la diferencia entre el sustantivo y el verbo en este caso.			

Realizado por: Los autores

Pregunta 4. Encierre la palabra correcta

Tabla 6.- Análisis de la pregunta 4 de la prueba estandarizada a estudiantes

Literal a)	Opción 1	Opción 2
Me gusta ……. el asiento a mujeres embarazadas	Ceder 10	Seder 21

Análisis:

Un número considerable de estudiantes (21) eligió incorrectamente “ceder”, un término inexistente en la lengua española y una pequeña parte de estudiantes (10) considero la respuesta correcta. Este error evidencia una confusión ortografía significativa, posiblemente por la pronunciación similar. Los estudiantes parecen no estar familiarizados con la ortografía correcta de "ceder".

Literal b)	**Opción 1**	**Opción 2**
Ayer nos bañamos en el …….. .	Arrollo 21	Arroyo 10

Análisis: En esta pregunta se evidencia la confusión de los estudiantes al elegir erróneamente el término “arrollo”

Literal c)	**Opción 1**	**Opción 2**
Juan lamió el ……. de su carta antes de enviarla	Sello 11	Cello 20

Análisis:

La mayoría de los estudiantes (20) subrayo erróneamente "cello". Esta observación indica una confusión ortográfica, probablemente derivada de la similitud fonética con la palabra correcta. Aparentemente los estudiantes desconocen la correcta escritura de "sello" en este contexto.

Realizado por: Los autores

Pregunta 5. Encierre la palabra correcta

Tabla 7.- Análisis de la pregunta 5 de la prueba estandarizada a estudiantes

Pregunta	Opción 1	Opción 2	Opción 3
El horizonte tiene un ……. amanecer	Vello 6	Bello 22	Beyo 3
Análisis: Un grupo mayoritario de estudiantes (22) eligió correctamente "bello". Sin embargo, se observa que algunos aún confunden "vello" con "bello", y unos pocos eligieron una opción incorrecta ortográficamente ("beyo"). Esto sugiere que, aunque hay una comprensión general, aún existe cierta confusión con estos homónimos.			

Realizado por: Los autores

Pregunta 6. Encierre la palabra correcta

Tabla 8.- Análisis de la pregunta 6 de la prueba estandarizada a estudiantes

Pregunta	Opción 1	Opción 2	Opción 3
La …… de Trump tiene un árbol de manzanas	Caza 5	Casa 25	Cara 1
Análisis: Un número significativo de estudiantes (25) selecciono correctamente "casa", evidenciando una buena comprensión del término en el contexto. No obstante, se contempla que algunos estudiantes aún confunden "casa" con "caza", lo cual indica que persiste cierta dificultad en la diferenciación de estos homónimos y un único estudiante tuvo una respuesta errónea que no corresponde al contexto presentado.			

Realizado por: Los autores

Pregunta 7. Empareja la palabra según su definición correcta

Tabla 9.- Análisis de la pregunta 7 de la prueba estandarizada a estudiantes

Palabra	Definición a)	Definición b)	Definición c)
	Parte del cuerpo	Hermoso	Agraciado
Bello	14	10	7
Vello	13	15	3

Análisis:

Los resultados indican que la mayoría de estudiantes identificó incorrectamente la relación entre "bello" como una "parte del cuerpo" y "vello" como sinónimo de "hermoso", aunque, se revela una confusión significativa, particularmente con "vello", donde 15 estudiantes lo emparejan erróneamente con "hermoso". Esto da a conocer que, aunque muchos comprenden estos términos, aún existe una considerable confusión respecto a sus significados.

Realizado por: Los autores

Pregunta 8. Encierre el literal según corresponda

Tabla 10.- Análisis de la pregunta 8 de la prueba estandarizada a estudiantes

Frase	Literal a)	Literal b)
Fueron al **banco** a depositar el dinero de la herencia que eles había dejado su abuela	 3	 28

Análisis:
La gran mayoría de los estudiantes (28) identificó correctamente el uso de "banco" en este contexto gracias a la utilización de imágenes como referencia, aunque 2 estudiantes eligieron erróneamente el uso de la palabra en la oración. Esto demuestra una comprensión solida del significado de "banco" como institución financiera en el contexto, aun teniendo en cuenta la cantidad de estudiantes confundidos.

Realizado por: Los autores

Pregunta 9. Encierre el literal según corresponda

Tabla 11.- Análisis de la pregunta 9 de la prueba estandarizada a estudiantes

Frase	**Literal a)**	**Literal b)**
En la escuela tendremos elecciones y deberemos **votar** para el nuevo presidente de la clase	 20	 11
Análisis:		
Un grupo considerable de estudiantes (20) eligen correctamente la imagen proporcionada para la comprensión correcta del contexto dado, pero existe una mínima cantidad que confunde el significado de la palabra “votar”. Esto da a entender que el termino es conocido por la mayoría de estudiantes, pero hay un pequeño porcentaje que no y que se requiere del trabajo oportuno para su reconocimiento.		

Realizado por: Los autores

Pregunta 10. Encierre el literal según corresponda

Tabla 12.- Análisis de la pregunta 10 de la prueba estandarizada a estudiantes

Frase	**Literal a)**	**Literal b)**
El animal tiene la **cola** muy larga	 2	 28
Análisis:		
La gran mayoría de los estudiantes (29) eligió correctamente la imagen para el uso del término "cola" en este contexto, con 2 estudiantes que identificaron mal la respuesta. Esto menciona una muy buena comprensión del término cuando se usa en una frase simple y clara.		

Realizado por: Los autores

CAPÍTULO IV

9. CONCLUSIONES

- El reconocimiento y la comprensión de homónimos es un aspecto crucial en el desarrollo del lenguaje y la comunicación eficaz en los estudiantes de sexto curso de Educación General Básica. Este proceso no sólo mejora sus competencias lingüísticas, sino que también enriquece su capacidad para comprender y utilizar el lenguaje con mayor precisión y eficacia. En este contexto, el uso de recursos multimedia ofrece una oportunidad innovadora y dinámica para fortalecer estas habilidades.
- También, la fundamentación teórica del uso de recursos multimedia en el aprendizaje de homónimos permitió comprender la importancia de los fundamentos pedagógicos que sustentan esta metodología. Los recursos multimedia, incluidos los vídeos, las animaciones, las presentaciones interactivas y las aplicaciones educativas, ofrecen múltiples representaciones de un mismo concepto, lo que facilita la comprensión profunda y la retención de la información.
- Por tanto, el diagnóstico de las habilidades de reconocimiento de homónimos es un paso crucial para identificar las necesidades y los niveles de competencia de los estudiantes antes de la intervención educativa. Este diagnóstico permite establecer una línea de base a partir de la cual se puede medir el progreso y ajustar las estrategias de enseñanza en función de las necesidades específicas de los alumnos. Es decir, mediante la aplicación de pruebas de diagnóstico, observaciones y entrevistas, se pudo obtener una imagen clara de los puntos fuertes y débiles de los estudiantes en el reconocimiento de homónimos.
- La elaboración de una guía de recursos multimedia es una estrategia clave para proporcionar a los profesores herramientas prácticas y eficaces que faciliten el

aprendizaje de homónimos en el aula. Esta guía expone una variedad de recursos, como actividades interactivas, juegos educativos, vídeos explicativos y ejercicios de práctica, diseñados para abordar los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos. La creación de esta guía no sólo enriquece el repertorio de estrategias didácticas de los profesores, sino que también permite a los estudiantes experimentar un aprendizaje más dinámico y atractivo, aumentando su motivación y compromiso con el estudio de homónimos.

CAPITULO V

10. PROPUESTA

1. TÍTULO

Guía didáctica con el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo - agosto 2024.

2. INTRODUCCIÓN

Los recursos multimedia se tratan de un entorno que transforman los métodos de aprendizaje y enseñanza tradicionales, permitiendo a los discentes un acceso a la información mediante recursos audiovisuales permitiendo un aprendizaje significativo y novedoso, por ende, Espinosa et al. (2017) en su publicación titulada Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula donde aborda la cuestión de la multimedia educativa desde la perspectiva de su producción para fines pedagógicos, destacando la participación de los estudiantes en el diseño y desarrollo de proyectos como herramientas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Dicha investigación, cuyo objetivo es subrayar la necesidad de crear herramientas en software que no requieran necesariamente la programación de actividades, facilitando así a los docentes la creación de estos medios. Aquí se demuestra que para que los recursos multimedia en el aprendizaje tengan un efecto positivo en los estudiantes, es esencial que sean adecuadamente aceptados por todos los involucrados. En los recursos interactivos, se identificaron factores que influyen en su aceptación, los cuales pueden ser aprovechados para mejorar el aprendizaje en estos programas, según la información proporcionada por los

participantes, es decir, la aceptación de los recursos multimedia permite al estudiantado ser partícipe de este aprendizaje de mejor manera.

Por ende ante la problemática presentada sobre el reconocimiento de homónimos el presente proyecto establece una guía didáctica con el uso de recursos multimedia para fortalecer su reconocimiento en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo - agosto 2024.

3. OBJETIVOS

3.1. OBJETIVO GENERAL

Elaborar una guía con el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024.

3.2. ESPECÍFICOS

OE1: Identificar actividades lúdicas mediante el uso de recursos multimedia para fortalecer el reconocimiento de homónimos en los estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024.

OE2: Socializar y orientar la guía al docente de aula para su aplicación y mejora en el reconocimiento de homónimos en los estudiantes objeto de esta investigación.

4. DESARROLLO

RECURSOS MULTIMEDIA

1) **Powtoon**

Actividad 1). Trabajo con palabras homófonas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño a través de la apreciación de un video en Powtoon reconozca características de las palabras homófonas, facilitando su comprensión.

https://www.powtoon.com/s/eKtTOg64INC/1/m/s



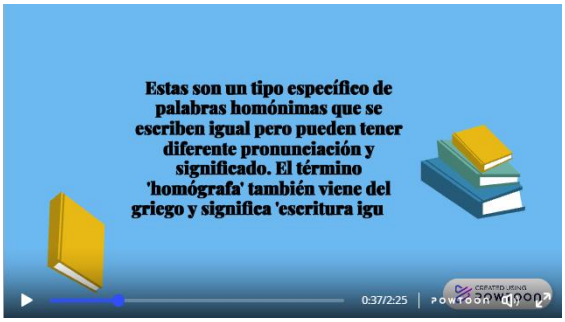


Actividad 2). Trabajo con palabras homógrafas

Esta actividad brinda la oportunidad de que el niño, al observar un video en Powtoon, identifique las características que describen a las palabras homógrafas y algunos ejemplos de aquella para mejorar su comprensión.

https://www.powtoon.com/s/cH3NO5L5V9s/1/m/s





2) **Educaplay**

Actividad 1). Trabajo con palabras homófonas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante el juego que consiste en seguir un camino de preguntas que Froggy Jumps (una rana) cruza para llegar a salvo a la orilla, esto permite que el niño de manera dinámica pueda reconocer las palabras homófonas.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19738217-palabras_homofonas.html





Actividad 2). Trabajo con palabras homógrafas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante el juego que consiste observar cartas que contienen una palabra mientras que arriba de ella se encuentra una definición y elegir si le corresponde o no dicho significado, esto permite que el niño de manera dinámica pueda reconocer las palabras homógrafas.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/19738391-desafio_de_palabras_homofonas.html





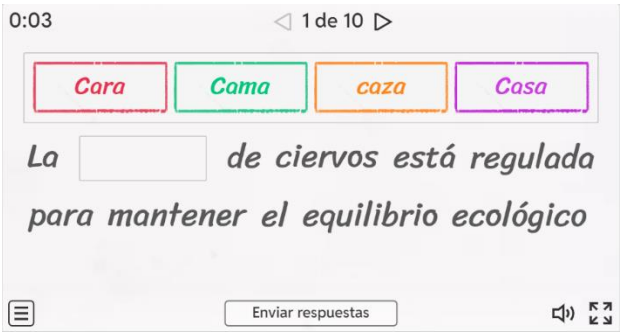
3) **Worwall**

Actividad 1). Trabajo con palabras homófonas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante el juego que consiste en arrastrar y soltar las palabras homófonas correspondientes en los espacios en blanco dentro de un permitiendo que el niño pueda reconocer e interpretar dichas las palabras homógrafas.

https://wordwall.net/es/resource/75665634



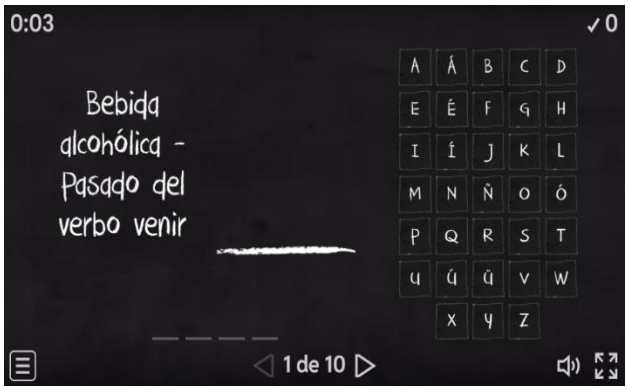


Actividad 2). Trabajo con palabras homógrafas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante las pistas que se presentan en el juego del ahorcado busque identificar la palabras homógrafa a la que se hace referencia.

https://wordwall.net/es/resource/75665293





4) Quizziz

Actividad 1). Trabajo con palabras homófonas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante el juego de selección múltiple debe elegir la palabra correcta relacionada a la oración presentada pero también

cuanta con una imagen como guía, facilitando el entendimiento de dichas palabras homófonas.

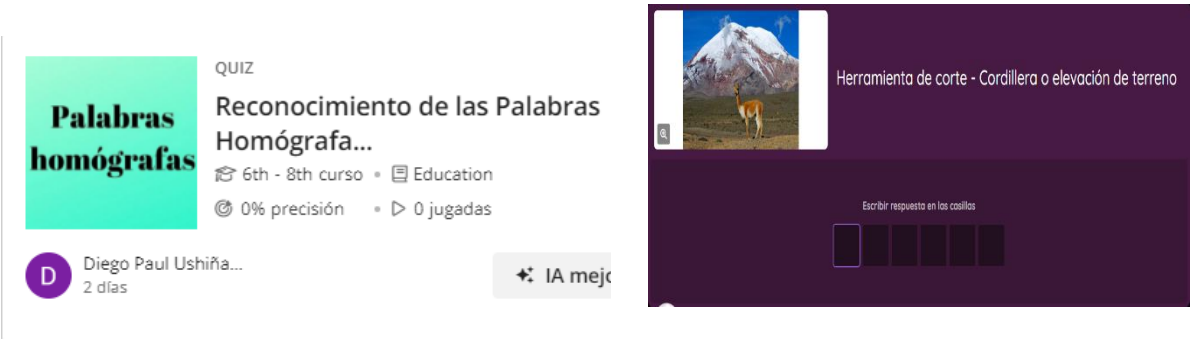
https://quizizz.com/admin/quiz/66970df844ef9910a3b45a5b?source=quiz_share



Actividad 2). Trabajo con palabras homógrafas

Esta actividad nos da la oportunidad que el niño mediante las pistas adivine la palabra homógrafa correcta.

https://quizizz.com/admin/quiz/66970219dde55c5509b4a31a?source=quiz_share



BIBLIOGRAFÍA

Espinosa, J., Peña, D., Astudillo, J., & Coronel, C. (2017, June). *Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula*. *10*. www.itsup.edu.ec/myjournal

11. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, L., Chicani, M., Benavides, E., Kari, C., Calle, L., Condori, A., & Gómez, E. (2021). Uso de Quizziz en las actitudes y motivación en estudiantes de educación primaria durante la pandemia COVID-19. *Espacios*, *42*(22), 51–65. https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n22p04

Alzaga, A. (2020). *EducaPlay: ¿y si todo fuese un juego?* https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. http://listado.mercadolibre.com.ve/_CustId_84453555

Arias, Y. (2014). *Diseño e implementación de un material multimedia interactivo para la adquisición de la competencia ortográfica en estudiantes de grado sexto de secundaria*.

Babativa, C. (2017). *Investigación cuantitativa*. http://www.areandina.edu.com

Belloch, C. (2015). *Las tecnologías de la información y comunicación (T.I.C.)*. 1.

Carneiro, R., Toscano, J., & Díaz, T. (2009). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Carratalá, F. (2023). *La homonimia y su tratamiento didáctico*. http://dle.rae.es/?id=5yatllK

Carrera, P. (2021). *La innovación educativa en los centros educativos*. https://doi.org/https://orcid.org/0000-0003-1114-3982

Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, *13*, 213–234.

Constantín, A. (2021). Plataforma educativa Eduboom.ro_ Cada alumno ve 5 lecciones y hace 3 exámenes al día, de media. *Busines Review*.

Criollo, M. (2018). *El Uso de las Palabras Homófonas como Estrategia para el Fortalecimiento de la Ortografía*.

Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2018). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación de los estudiantes. *E-Ciencias de La Información*. https://doi.org/doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052

Espinosa, J., Peña, D., Astudillo, J., & Coronel, C. (2017, June). *Multimedia educativa como recurso didáctico y su uso en el aula*. *10*. www.itsup.edu.ec/myjournal

Estrade, M. (2023). WORDWALL: jugando en el aula. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Del Profesorado*. https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

Fernández Isabel. (1990). *En torno a la Polisemia y la Homonimia*.

García, L. (2022). Propuesta didáctica para el aprendizaje de las palabras homónimas a través de la implementación de objetos virtuales (Ova) en estudiantes de grado sexto de la institución Educativa Barrios Unidos del Sur de Florencia-Caquetá. *Universidad Cooperativa de Colombia*.

Hernández, S., & Duana, D. (2020). Técnicas e instrumentos de recolección de datos. *Boletín Científico de Las Ciencias Económico Administrativas Del ICEA*, *9*(17), 51–53. https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icea/issue/archive

Herrera, K. (2023). Palabras homógrafas. *Gobierno de Aragón* . http://arasaac.org

Iannotti, M. (2021). *El tratamiento de la homonimia y la polisemia en los diccionarios generales de lengua española y su relación con la etimología*. https://doi.org/10.12795/futhark.2021.i16.06

Ibaibarriaga, Á. (2023). Powtoon, animación e interactividad en tus presentaciones. *Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación Del Profesorado*. https://doi.org/10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

Jiménez, L. (2020). La homonimia. *Colegio Clasico "Cuidad de Cucuta LTDA."*

López, A., & Encabo, E. (2014). La homofonía en el aprendizaje de lenguas: el caso del español. Implicaciones didácticas. *Porta Linguarum*, 173–186.

Macanchí, M., Orozco, B., & Campoverde, M. (2020). Innovación educativa, pedagógica y didáctica. Concepciones para la práctica en la educación superior. *Universidad y Sociedad*, *12*, 396–403. https://orcid.org/0000-0002-6318-1780

Machado, I. (2012). Los recursos multimedia en las clases de Geografía. *Revista Científica FAREM Estelí: Ciencias de La Educación*, 19–25.

Matailo, B., & Sánchez, L. (2023). *Recursos digitales educativos para el desarrollo del aprendizaje autónomo en la modalidad de educación multigrado*.

Moscoso, J. N. (2017). Los métodos mixtos en la investigación en educación: hacia un uso reflexivo. *Cadernos de Pesquisa*, *47*(164), 632–649. https://doi.org/10.1590/198053143763

Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Cátedra*, *5*(1), 32–46. https://doi.org/10.29166/catedra.v5i1.3391

Quintana, A., & Montgomery, W. (2006). *Metodología de Investigación Científica Cualitativa*.

Rodrigues, R. (1974). *La homonimia en diccionarios pedagógicos A homonímia em dicionários pedagógicos*. Biderman.

Salinas, J. (1996). Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje Elementos de discusión. *Ponencia En El Encuentro de Computación Educativa*.

Sánchez, M., & Solano, I. (2013). *El uso de recursos multimedia audiovisuales para la renovación metodológica: una experiencia con futuros maestros de educación infantil.*

Silva, T. (2021). *WordWall*.

Tamayo, M. (2001). *El proceso de la investigación científica* (4th ed.). Limusa Noriega. www.noriega.com.mx

Torre, E., & Vercher, E. (2007). *Propuesta metodológica y didáctica acerca del papel de los homónimos y parónimos entre español y polaco (aplicado al caso de estudiantes polacos en el aula de Lengua Española)*.

Vaca, J. (1998). *La escritura de palabras homófonas: de la escritura fonográmica a la escritura morfográmica en el niño*.

Wileidys, A., & Robles, M. (2010). Metodología de la investigación: Una discusión necesaria en Universidades Zulianas. *Revista Digital Universitaria*, *11*(11).

12. ANEXOS

12.1. ANEXOS A.

Anexo A1. Certificado de la Institución



Unidad Educativa Federico Gonzalez Suárez

Montalvo – Los Ríos – Ecuador

Yo Elisa Armida Garcia Ponce, portadora de la cedula de ciudadania N ° 0201121399 en calidad de directora de la Unidad Educativa Federico Gonzalez Suárez

CERTIFICADO:

Que, los estudiantes **SILVA ZARUMA MAGDDALENA ESTEFANIA** con **C.I. 1207287622** y **USHINA TOAPANTA DIEGO PAÚL** con **C.I. 180505006**, estudiantes de Octavo ciclo paralelo "A", de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanisticas de la Universidad Estatal de Bolivar, cumplieron con la ejecución del proyecto de investigación con el tema: **RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO - AGOSTO 2024.**

Los Rios, 22 de julio de 2024



Elisa Armida Garcia Ponce

C.I. 0201121399

Directora de la U. E. Federico Gonzalez Suárez

Anexo A2. Resolución del Consejo Directivo

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO
CONSEJO DIRECTIVO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

Guaranda, 21 de mayo de 2024
RCD-FCESFH-UEB-0251.5 – 2024

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Lcdo. Francisco Moreno Del Pozo, PhD, Certifica que el Consejo Directivo de sesión ordinaria (07), realizada el 20 de mayo de 2024.

EN RELACIÓN AL SEGUNDO PUNTO.- Análisis y resolución de aprobación de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, periodo académico abril – agosto 2024.

EL CONSEJO DIRECTIVO
CONSIDERANDO:

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES, 2019), El artículo 17 de la Ley Orgánica de Educación Superior vigente, señala lo siguiente: Reconocimiento de la autonomía responsable- "El Estado reconoce a las universidades y escuelas politécnicas autonomía académica, administrativa, financiera y orgánica, acorde con los principios establecidos en la Constitución de la República (…)

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:
a.- Recepta, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el Capítulo IV del trabajo de integración curricular en los artículos manifiesta: **Art. 18.-** Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados. **Art.19.-** Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

QUE, en Memorando UEB-FCESFH-CEB-CUIC-2024-055 de fecha 10 de mayo de 2024, firmado por la Lcda. Daniela Ribadeneira, MSc. Coordinadora de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Educación Básica, en el que hace llegar la matriz de los temas de trabajo de integración curricular, Proyecto de Investigación, validados por los señores Tutores de la Carrera de Educación Básica, Proceso de Titulación 03-2024, periodo académico abril – agosto 2024.

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, titulado: "RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ, DEL CANTÓN MONTALVO, PROVINCIA DE LOS RÍOS,PERIODO MAYO - AGOSTO 2024.", presentado por: SILVA ZARUMA MAGDALENA ESTEFANIA Y USHIÑA TOAPANTA DIEGO PAÚL, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular proceso abril – agosto 2024 de la Carrera de Educación Básica, revisado y aprobado por el tutor/a: LIC. DANIELA RIBADENEIRA PAZMIÑO MSc, Profesor/a – Investigador/a de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas".

Notifíquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

Dr. C. FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo A3. Certificado de la propuesta.

Anexo A3.1. Certificado entrega de la propuesta.



Unidad Educativa Federico González Suárez

Montalvo – Los Ríos – Ecuador

Yo Elisa Armida García Ponce, portadora de la cedula de ciudadanía N.° 0201121399 en calidad de directora de la Unidad Educativa Federico González Suárez

CERTIFICADO:

Que, los estudiantes **SILVA ZARUMA MAGDDALENA ESTEFANIA** con C.I. 1207287622 y **USHINA TOAPANTA DIEGO PAÚL** con C.I. 1805050067, estudiantes de Octavo ciclo paralelo "A", de la carrera de Educación Básica de la Facultad de Ciencias de la Educación Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, cumplieron con la entrega de la propuesta para el proyecto de investigación con el tema: **RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO -AGOSTO 2024.**

Los Ríos, 22 de julio de 2024

Elisa Armida García Ponce

C.I: 0201121399

Directora de la U. E. Federico González Suárez

Anexo A3.2. Valoración de la propuesta.

FICHA DE VALORACIÓN DE LA PROPUESTA POR USUARIOS

TEMA: "Recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del cantón Montalvo, de la provincia de Los Ríos, periodo mayo – agosto 2024 "

AUTORES: Magdalena Estefania Silva Zaruma y Diego Paúl Ushiña Toapanta

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Jorge Luis Mazalema Cuvi

Grado académico (área): Licenciado en Educación Básica

Experiencia en el área (años): 14 años de experiencia laboral en el nivel de Educación Básica.

Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	**Alto**	**Medio**	**Bajo**
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos.	X		
TOTAL			
Observaciones:			

Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	x				
Claridad de la redacción (lenguaje sencillo)	x				
Pertinencia del contenido de la propuesta	x				
Coherencia entre el objetivo planteado e indicadores para medir resultados esperados.	x				
Actividades propuestas está en marcado en la línea de Innovación Educativa	x				
Observaciones:					

MA Muy aplicable, **BA** Bastante aplicable, **A** Aceptable, **PA** Poco Aceptable, **I** Inaceptable

Nombre del validador: Lic. Jorge Mazalema



Firma del validador

C.I.: 1204604688

A quien corresponda:

Yo Jorge Luis Mazalema Cuvi validador con C.I: 1204604688 en calidad de docente de la Unidad Educativa Federico González Suárez, del Cantón Montalvo Provincia de Los Ríos, doy constancia de haber revisado y analizado la propuesta presentada por los estudiantes **MAGDALENA ESTEFANIA SILVA ZARUMA** con **C.I: 1207287622** y **DIEGO PAÚL USHIÑA TOAPANTA** con **C.I: 1805050067,** como parte de su trabajo de investigación titulado "**RECURSOS MULTIMEDIA EN EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS EN ESTUDIANTES DE SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA FEDERICO GONZÁLEZ SUÁREZ DEL CANTÓN MONTALVO, DE LA PROVINCIA DE LOS RÍOS, PERIODO MAYO -AGOSTO 2024**", fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,

Jorge Luis Mazalema Cuvi

Docente U.E.F.G.S

12.2. Anexos B.

Anexo B.1. Formato encuesta dirigida al docente.

Universidad Estatal de Bolívar

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Educación Básica

Tema: Recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en estudiantes de Sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del cantón Montalvo, de la Provincia de los Ríos, periodo Mayo - agosto 2024

Autores:

Silva Zaruma Magdalena Estefania

Ushiña Toapanta Diego Paúl

Entrevista a docente

1. ¿Por qué es importante que los estudiantes de 6to año de Educación General Básica puedan reconocer y diferenciar las palabras homónimas?

_____

_____

_____

_____

2. ¿Qué dificultades o desafíos ha observado en sus estudiantes al trabajar con palabras homónimas?

_____

_____

_____

_____

3. ¿Considera Ud. que los recursos multimedia podrán ser utilizados como estrategia didáctica para facilitar el reconocimiento de palabras homónimas?

_____

_____

_____

_____

4. ¿Considera que los recursos multimedia pueden complementar o reemplazar los métodos tradicionales de enseñanza en el tema de palabras homónimas?

_____

_____

_____

_____

5. ¿Cómo se puede evaluar la efectividad de los recursos multimedia en el aprendizaje de las palabras homónimas?

_____

_____

_____

_____

6. ¿Recomendaría el uso de recursos multimedia a otros docentes para enseñar el reconocimiento de palabras homónimas? ¿Por qué?

_____

_____

_____

_____

Anexo B1.2. Formato Prueba Diagnóstica aplicada a los estudiantes.

Universidad Estatal de Bolívar

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Educación Básica

Tema: Recursos multimedia en el reconocimiento de homónimos en estudiantes de Sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del cantón Montalvo, de la Provincia de los Ríos, periodo Mayo - agosto 2024

Autores:

Silva Zaruma Magdalena Estefania

Ushiña Toapanta Diego Paúl

Fecha: _____

Instrucciones generales:

La presente prueba tiene como fin el reconocimiento de homónimos en estudiantes de sexto año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Federico González Suárez del Cantón Montalvo, de la Provincia de Los Ríos, periodo mayo -agosto 2024. Por lo que se solicita responda conscientemente cada una de las interrogantes que se plantea y en forma absolutamente individual. Utilice lapicero azul o negro y evite el uso de corrector.

Preguntas de selección múltiple.

1. **Encierra en un círculo la palabra correcta.**
    a) Encontré tus gafas, están **(haya/allá)** arriba
    b) Mi abuelo tiene una **(basta/vasta)** colección de estampillas.
    c) Debes **(coser/cocer)** la carne hasta que esté suave.

2. **Jorge y Erika pidieron _____ sus nombres en un corazón.**

   a) Acuñar

   b) Gravar

   c) Grabar

3. **El plomero cambió el _____del fregadero.**

   a) tubo

   b) turbo

   c) tuvo

4. **Encierre la palabra correcta.**

   a) Me gusta **(ceder/seder)** el asiento a mujeres embarazadas.

   b) Ayer nos bañamos en el **(arrollo/arroyo).**

   c) Juan lamió el **(sello/cello)** de su carta antes de enviarla.

5. **El horizonte tiene un _____ amanecer.**

   a) Vello

   b) Bello

   c) Beyo

6. **La _____ de Trump tiene un árbol de manzanas.**

   a) Caza

   b) Casa

   c) Cara

7. **Empareja la palabra según su definición correcta:**

____ Bello

____ Vello

a) Parte del cuerpo

b) Hermoso

c) Agraciado

8. Encierre el literal según corresponda

Fueron al **banco** a depositar el dinero de la herencia que les había dejado su abuela

a) 

b) 

En la escuela tendremos elecciones y deberemos **votar** para el nuevo presidente de la clase

a) 

b) 

El animal tiene la **cola** muy grande**.**

a) 

b) 

12.3. Anexos C.

Anexo C.1. Fotografía de la institución educativa.



Anexo C.2. Aplicación del instrumento a docentes y estudiantes.

Anexo C.2.1 Aplicación del instrumento a estudiantes.



Anexo C2.2. Aplicación del instrumento al docente.



Anexo C3. Entrega de la propuesta al docente.



Anexo C5. Certificado de Turnitin.

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO

PROYECTO RECURSOS MULTIMEDIA PARA EL RECONOCIMIENTO DE HOMÓNIMOS

RECUENTO DE PALABRAS
10014 Words

RECUENTO DE CARACTERES
56373 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS
48 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO
820.5KB

FECHA DE ENTREGA
Jul 20, 2024 10:21 AM GMT-5

FECHA DEL INFORME
Jul 20, 2024 10:22 AM GMT-5

9% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 8% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 7% Base de datos de trabajos entregados
- 4% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico
- Material citado
- Fuentes excluidas manualmente
- Material citado
- Coincidencia baja (menos de 8 palabras)
- Bloques de texto excluidos manualmente



0201745890

Resumen

12.4. Anexos D.

Anexo D.1. Visita a la Institución Educativa.



12.5. Anexos E.

Anexo E.1. Mapa del Cantón Montalvo.



Anexo E.2. Croquis Unidad Educativa Federico González Suárez.

