



DOCUMENTO PROBATORIO DEL EXAMEN COMPLEXIVO DE GRADO
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN MENCIÓN EDUCACIÓN BÁSICA

TEMA:

MÉTODO MONTESSORI Y SU APORTE EN EL APRENDIZAJE LÚDICO DE LOS
ESTUDIANTES DE 3RO EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA ADOLFO PÁEZ DEL
CANTÓN ECHEANDÍA

AUTOR:

RAMOS MONTES CINTHYA NINIBETH

TUTOR:

MSC. ROMERO JACOME VICTOR ABEL

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

MODELO EDUCATIVO

BABAHOYO – 2023



INDICE GENERAL

CONTENIDO

INDICE GENERAL.....	ii
Resumen	iv
Abstract	v
PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN	1
1. Planteamiento del Problema.....	1
2. Justificación.....	2
3.- Objetivos del estudio.....	3
OBJETIVO GENERAL:	3
OBJETIVOS ESPECIFICOS:.....	3
4.- Líneas de investigación.....	3
SEGUNDA PARTE: DESARROLLO.....	4
5.- Marco conceptual.....	4
6.- Marco metodológico	11
Métodos.....	11
7.- Resultados	13
8.- Discusión de resultados.....	15
TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	17
9.- Conclusiones	17
10.- Recomendaciones	20



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS.....	22
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	22
ANEXOS.....	26



Resumen

En la actualidad los métodos y mecanismos de enseñanza han cambiado y los estudiantes necesitan nuevas formas de aprender de manera más significativa y con ello nos lleva a analizar los métodos usados por el docente. La presente investigación tiene como objetivo analizar teóricamente el método Montessori y su aporte en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB de la Unidad Educativa Adolfo Páez del Cantón Echeandía.

A lo largo de esta investigación los métodos que se aplicó fueron el enfoque cuali-cuantitativo, con el nivel exploratorio y descriptivo, la modalidad fue la investigación bibliográfica documental y la de campo.

Las técnicas fueron la entrevista cuyos instrumentos fueron el cuestionario aplicadas a los docentes de la Unidad Educativa.

Los resultados obtenidos demuestran que la mayoría de los docentes están interesados en la aplicación de más métodos de enseñanza que generen independencia en los estudiantes mediante el juego a demás están conscientes del valor y la importancia del método Montessori y el aprendizaje lúdico, además mostraron el interés de trabajar con estas estrategias didácticas dentro del aprendizaje lúdico, la participación es directa y fomenta la autonomía.

Las conclusiones hacen referencia a tener un fundamento teórico específico de las variables para de esta forma poder desarrollar efectivamente el método de enseñanza Montessori que contribuyan a la aplicación del aprendizaje lúdico de los estudiantes y que de esta manera se den aprendizajes significativos y de calidad.

Palabras claves: método Montessori, aprendizaje lúdico, estrategias didácticas, independencia, autonomía



Abstract

Nowadays, teaching methods and mechanisms have changed and students need new ways to learn in a more meaningful way and this leads us to analyze the methods used by the teacher. The objective of this research is to theoretically analyze the Montessori method and its contribution to the playful learning of 3rd EGB students of the Adolfo Páez Educational Unit of the Echeandía Canton.

Throughout this research, the methods applied were the qualitative-quantitative approach, with the exploratory and descriptive level, the modality was documentary bibliographic research and field research.

The techniques were the interview whose instruments were the questionnaire applied to the teachers of the Educational Unit.

The results obtained show that the majority of teachers are interested in the application of more teaching methods that generate independence in students through play. Others are aware of the value and importance of the Montessori method and playful learning, and they also showed interest. By working with these didactic strategies within playful learning, participation is direct and encourages autonomy.

The conclusions refer to having a specific theoretical foundation of the variables in order to effectively develop the Montessori teaching method that contributes to the application of playful learning for students and that in this way significant and quality learning occurs.

Keywords: Montessori method, playful learning, teaching strategies, independence, autonomy



PRIMERA PARTE: CONTEXTUALIZACIÓN

1. Planteamiento del Problema

El objetivo de estudio de caso de esta investigación es la implementación del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB de la unidad educativa “Adolfo Páez” del cantón Echeandía.

Este proyecto surge de la necesidad de que los docentes de las instituciones educativas opten por aplicar más constantemente a los estudiantes que aprenden en el aula, porque si bien es cierto que los métodos de enseñanza han cambiado, los docentes a menudo optan por continuar enseñando de forma tradicional, lo que va en detrimento del aprendizaje de los estudiantes ya que necesitan recibir una educación adecuada y de calidad, pero también motivadora, independiente y de calidez.

Es por ello que durante mi paso por las instituciones educativas donde realizaba el proceso de vinculación con la sociedad me pregunte ¿De qué manera incide la aplicación del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB de la unidad educativa Adolfo Páez del cantón Echeandía? Esta pregunta lleva a investigar si se aplican métodos de enseñanza como el método Montessori, así como también el aprendizaje lúdico de los estudiantes y de qué manera estos métodos se vinculan para mejorar el aprendizaje en los estudiantes, al igual que el aporte que ofrece la inserción del método Montessori.



2. Justificación

Es trascendental y también necesario que la investigación educativa se concentre en los efectos que tiene sobre los estudiantes el uso de metodologías de enseñanza que llevan a los docentes a utilizarlas en sus aulas de clase mientras imparten nuevos aprendizajes. Ya que como es de conocimiento las Instituciones Educativas son responsables de la educación de todos los estudiantes, es importante llevar a cabo la educación de la manera más eficiente y efectiva para de esta manera garantizar que todos y todas tengan un aprendizaje significativo, motivador, independiente y de alta calidad.

Este estudio es viable porque pretende fomentar el aprendizaje lúdico de los estudiantes, valiéndose del método Montessori como una herramienta crucial, necesaria e innovadora para los estudiantes. También es factible porque incluye la información bibliográfica necesaria permitiendo una mejor ejecución del aprendizaje pedagógico lúdico a través del aporte que brinda el método Montessori en el aprendizaje de los estudiantes.

En términos de utilidad e impacto esta investigación ayudará a que los docentes tengan una perspectiva mucho más amplia del tema y utilicen el método Montessori como guía en sus clases para implementar de mejor manera el aprendizaje lúdico ya que entenderán lo importante que es el manejo de materiales para una aplicación exitosa.

Dado que el método Montessori es sencillo de utilizar si se cuenta con los materiales didácticos adecuados, se puede decir que los estudiantes y docentes podrán utilizarlo para mejorar el aprendizaje lúdico se beneficiarían de este estudio.



3.- Objetivos del estudio

OBJETIVO GENERAL:

- Identificar los aportes del método Montessori para el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB de la unidad educativa Adolfo Páez del cantón Echeandía

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- Analizar el método Montessori como mecanismo para fomentar la independencia y un mejor aprendizaje en los estudiantes.
- Definir teóricamente el aprendizaje lúdico para establecer la vinculación con el método Montessori y obtener una metodología eficaz para la enseñanza de los estudiantes.
- Establecer los beneficios que ofrece la implementación del material Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB.

4.- Líneas de investigación

Modelo Educativo

El siguiente estudio de caso se fundamenta en la línea de investigación de la carrera modelo educativo porque está relacionado con la investigación en los procesos didácticos en la educación general básica.

Sub- línea de investigación

Métodos, técnicas, estrategias de enseñanza aprendizaje

Se considera esta sub-línea de investigación pertinente puesto que nuestra investigación se basa en la implementación del método Montessori como aporte en el aprendizaje lúdico de los estudiantes.



SEGUNDA PARTE: DESARROLLO

5.- Marco conceptual

Método Montessori

Se dice que el Método Montessori fue desarrollado a principios del siglo XX porque hace referencia a una joven llamada María Montessori que se interesó por la pedagogía y más tarde por la medicina. Como resultado de esto, comenzó a centrarse en los niños que presentaban retraso mental en la educación.

Ante las oportunidades que se le presentaron a lo largo de su carrera profesional, una de las cuales fue como psiquiatra en un hospital en el año 1901, supo poner en práctica una visión científica de la educación, apoyándose en sus observaciones y experiencias personales con los niños que presentaban esta discapacidad para ayudarlos a alcanzar el mismo nivel de lectura y escritura que se esperarían de un niño de su edad para ser considerado "normal".

Una declaración tomada de (Montessori, s.f.) fue:

Mientras el mundo observaba con incredulidad cómo mis niños discapacitados progresaban, investigué las razones por las que los niños que asistían a escuelas regulares y públicas obtuvieron resultados a la par de mis desafortunados estudiantes en pruebas de inteligencia y talento. Finalmente llegué a la conclusión de que técnicas idénticas utilizadas en niños típicos les permitirían expresar o desarrollar sus personalidades de una manera fascinante y maravillosa. (Dra. María Montessori - Fundación Argentina María Montessori, 2022).

La labor de lograr que cada niño tenga el modelo interno para su adecuado desarrollo basado en el modelo biopsicosocial, que se sustenta en la perspectiva de comprender y abordar la salud y el bienestar de las personas de una manera más holística, le fue encomendada a Montessori cuando se le dio la tarea de trabajar con aquellos niños y lo hizo teniendo en cuenta su compromiso y amor por su trabajo.

Este modelo biopsicosocial señala que “la salud y la enfermedad son el resultado de una relación complicada entre tres perspectivas importantes, como la biológica, la psicológica y la social” (CLÍNICA Y SALUD, 1993, pág. 1. Vol 4. N°2)



Debido a que el método Montessori busca promover el desarrollo integral del niño, incluyendo su capacidad de crecimiento cognitivo, empático, social y físico mediante el uso de un ambiente preparado y una serie de principios y prácticas específicas, menciona la (Dra. Montessori María) que “la felicidad del niño debe tomarse como un indicador de los éxitos del sistema educativo”.

Es de conocimiento que las “aulas Montessori se distinguen por su minucioso diseño al ser espacios acogedores y bien organizados, con materiales adecuados a la edad” (Departamento Pedagógico| IMI., 2022). Incluyendo actividades agrupadas en periodos de tres años que se extienden hasta los dieciocho años y promoviendo de forma natural la socialización, el respeto. y solidaridad.

Todo esto se puede resumir diciendo que el método Montessori se utiliza en todo el mundo y ha demostrado ser eficaz para fomentar el aprendizaje independiente, el amor por el aprendizaje y el aprendizaje autodirigido en los niños. A lo largo de los años, ha evolucionado y modificado para adaptarse a diversos contextos educativos, pero sigue siendo una filosofía que enfatiza el respeto por los niños y su capacidad innata de aprendizaje.

Material Didáctico Montessori

“Los niños utilizan materiales Montessori para construir su propia existencia porque son autoformados y están diseñados para las manipulaciones y experimentos sensoriales y experienciales de los niños” (Mumuchu, 2017).

Gracias a este material los niños pasarán de materiales concretos a materiales abstractos para construir su propia inteligencia. Estas herramientas son manipulativas y sensoriales las cuales permiten a los niños usar sus sentidos y al mismo tiempo les brindan una experiencia concreta de un concepto antes de pasar a la abstracción. Además, estos materiales se caracterizan porque son fácil de maniobrar y tienen el tamaño y la resistencia suficientes para los niños dependiendo de la edad con la que se esté trabajando.

Conjuntamente se aplican herramientas de autocorrección, puesto que permiten a los niños reflexionar y corregirse a sí mismos para que puedan reconocer cuándo están cometiendo errores y corregirlos sin sentir que los adultos los están examinando todo el tiempo.

Como resultado, el error motiva al niño a actuar y a realiza el ejercicio para su propio



avance y mejora más que para ganarse nuestra aprobación (El Método Montessori, Explicado a Principiantes - Mumuchu, 2017).

En resumen, las herramientas Montessori para cada fase del desarrollo permiten que los niños exploren y descubran por sí mismos y de forma independiente, permitiendo la **repetición**, como hemos señalado en repetidas ocasiones, ya que la repetición implica concentración, un requisito previo para el aprendizaje.

Como hemos mencionado antes, los materiales Montessori tienen la capacidad de controlar errores, por lo que los propios materiales mostrarán a los niños si los han utilizado correctamente o no. Esto nos enseña desde pequeños que los errores son maravillosas oportunidades de aprendizaje y todo lo que conlleva, como tener una visión positiva de la vida y crecer en confianza.

En definitiva, “aumentar la autoestima en nuestros niños, es un componente esencial de la felicidad, debido a que los niños actúan como sus propios maestros en un entorno Montessori y los maestros como elementales espectadores que conducen el instante presente” (Jugaia, 2018).

Aprendizaje Lúdico

El método Montessori de educación infantil complementa naturalmente el aprendizaje alfabetizado o lúdico. Ambos enfoques comparten una ideología centrada en el niño que fomenta el aprendizaje a través de la exploración activa, la autonomía del niño y la participación en el propio proceso educativo.

El estilo de aprendizaje lúdico, también conocido como aprendizaje a través del juego, es un enfoque pedagógico que utiliza elementos de juego y actividades de aprendizaje para promover los conocimientos y el desarrollo de habilidades en los estudiantes, lo que implica que este enfoque reconoce que “el juego es una forma única para los humanos, particularmente niños, para aprender de una manera más didáctica” (Ruiz, 2017).

De manera similar, el “método Montessori está enfocado a fomentar la independencia, la autodisciplina y ambientes de aprendizaje activo” (Cantudo, 2022); lo que lo hace muy compatible con el aprendizaje alfabetizado o lúdico de los estudiantes.



Según (Garaigordobil, M. Fagoaga, J. M., 2006, pág. 18), jugar es “una actividad importante y necesaria para el desarrollo humano” ya que favorece el crecimiento disciplinado del niño durante la infancia. Según estos autores, el juego infantil que se incluye en los programas de juego cooperativo se establece a partir de algunas características: disfrute, libertad, transcurso, ficticio, seriedad y esfuerzo.

García & Llull (2009) mencionan que “mediante el «juego», el infante percibe todo y le da importancia a lo que existe, también selecciona los aspectos de la realidad que le resultan útiles, comprende el esfuerzo necesario para producir cosas e internaliza lo que ha experimentado”. Estas son algunas deducciones del proceso educativo que se desarrolla a lo largo de la actividad lúdica.

Se dice que a través de este «jugar a...», el niño va experimentando y dando significación a todo aquello que vive, selecciona aquellos aspectos de la realidad que le son útiles, comprende el esfuerzo de producción que requiere elaborar las cosas, e interioriza lo vivido. La adopción de una postura crítica, la orientación personal ante los hechos, la emergencia de valoraciones, e incluso la expresión de opiniones y actitudes, son algunas de las consecuencias del proceso educativo que tiene lugar durante la actividad lúdica.

Es importante recordar que “el juego inofensivo es esencial para el desarrollo infantil porque les permite explorar, aprender y desarrollar habilidades en un entorno seguro y creativo” (UEES, 2021). Los adultos pueden apoyar este tipo de juego dándoles a los niños tiempo y espacio para la imaginación y la creatividad y animándolos a perseguir sus intereses y curiosidades.

Además, los programas de juegos cooperativos para niños son una forma maravillosa de fomentar las habilidades sociales, el trabajo en equipo y valores como el respeto y la empatía desde una edad temprana.

Los juegos Montessori, que son parte integral de la filosofía educativa desarrollada por la Dra. María Montessori, mantienen una conexión con el aprendizaje pedagógico o lúdico porque también pretenden fomentar la independencia, el aprendizaje autodirigido y el desarrollo emocional, cognitivo y social de los niños.

En conjunto, el aprendizaje lúdico centrado en el niño y el método Montessori tienen



muchas similitudes y naturalmente se complementan porque ambos ponen énfasis en el niño como motor de su propio aprendizaje y valoran la exploración activa, la autonomía y el juego como poderosas herramientas educativas. La combinación de estos dos enfoques puede dar como resultado un entorno estimulante que promueva el pleno desarrollo de los niños.

Aprendizaje Significativo

Analizando de que se trata el aprendizaje significativo. Cortes (2023) nos explica que es “un proceso en el que el estudiante comprende y retiene información a largo plazo, relacionándola con previos conocimientos y estableciendo una conexión personal con el material”. Este tipo de aprendizaje se diferencia del aprendizaje memorístico, en el que el estudiante simplemente memoriza la información sin comprenderla de manera profunda.

La teoría de la asimilación y adaptación propuesta por el psicólogo (Piaget Jean, s.f.) constituye la base de este tipo de aprendizaje. Esta teoría afirma que cuando la nueva información se integra coherentemente con el conocimiento previo de los estudiantes, se produce un aprendizaje significativo.

Este proceso tiene lugar cuando se conecta un nuevo conocimiento o información al marco cognitivo del estudiante de una manera que no es aleatoria, sustantiva o literal. Cuando la nueva información se "conecta" con conceptos preexistentes relevantes en las estructuras cognitivas, se produce un aprendizaje significativo. En otras palabras, se pueden aprender nuevas ideas o conceptos de manera significativa si otras ideas o conceptos relacionados son suficientemente claros y accesibles en la estructura cognitiva del alumno (Vive UNIR, 2021)

Aparte de eso, “las actividades son significativas cuando un estudiante las disfruta, se involucra en ellas con interés, muestra seguridad en sí mismo y seguridad en lo que está haciendo, se preocupa por ello, disfruta trabajar en equipo o solo, desafía sus habilidades y se siente motivado haciendo uso de su creatividad e imaginación” (Muñoz, 2015).

Pkrun (1992) examinó cómo las emociones positivas y negativas afectaban la motivación intrínseca y la motivación extrínseca de la tarea y comenta que:

"Además, los experimentos sobre emociones positivas durante las tareas han demostrado una serie de efectos indirectos de las emociones sobre la motivación y la función ejecutiva, tanto prospectiva como retrospectivamente.



En fin, la aplicación de una enseñanza significativa dentro del aula no debe ser opcional, sino que debe ser aplicada y utilizada de forma natural, ya que está llena de beneficios para los estudiantes y de esta forma pueden consolidar más fácilmente los conceptos aprendidos.

Tipos de aprendizaje significativo

Ausubel sostiene que el aprendizaje significativo ocurre cuando la materia se relaciona con lo que los estudiantes ya saben.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo:

- **Aprendizaje de representaciones**

Otros métodos de aprendizaje dependen de este aprendizaje fundamental ya que implica asignar significado a ciertos símbolos. El autor Ausubel afirman que, esto ocurre cuando un símbolo aleatorio, independientemente de lo que signifique tiene el mismo significado para el estudiante que para su referente ya sea un objeto, evento o concepto.

Por ejemplo, aprender la palabra "cometa" ocurre cuando el significado de la palabra comienza a representar o equipararse a la cometa que el niño está percibiendo actualmente.

Este tipo de aprendizaje ocurre típicamente en los niños. Como resultado, tienen el mismo significado para él y, en lugar de haber una asociación directa entre símbolos y objetos, el niño los asocia de una manera que es en gran medida significativa y no arbitraria como una equivalencia de representación del contenido relevante existente, lo cual se debe a su estructura cognitiva (Baby Kids, Actividades Infantil, 2023)

- **Aprendizaje de conceptos**

El concepto de aprendizaje incluye la integración de elementos básicos de los procesos de conocimiento en estructuras cognitivas que nos guiarán a la hora de hacer proposiciones y conectarlas.

Los conceptos son objetos, hechos o propiedades que comparten características comunes y, por tanto, se identifican con un nombre particular de tipo general.

Esto lleva a los conceptos de hombre, que agrupan en una sola categoría a todos los animales inteligentes, o al concepto de perro, que identifica a todos los cuadrúpedos que ladran. La



formación de conceptos es un proceso abstracto difícil que sólo comienza a tomar forma en la adolescencia. Implica crear una idea sin ver realmente lo que representa.

El aprendizaje conceptual es concreto para los niños pequeños. De esta manera, podrán comprender la perspectiva del perro ya sea que lo estén viendo en la vida real, frente a la cámara o en una película.

Esto nos da a entender que el conocimiento de conceptos previamente desarrollados que se formaron de manera concreta es un requisito previo para la capacidad de desarrollar nuevos conceptos de manera abstracta (La Guía de Educación, 2010)

- **Aprendizaje de proposiciones**

El conocimiento se crea mediante la fusión lógica de conceptos en este tipo de aprendizaje.

Por lo tanto, puede producir juicios científicos, matemáticos y filosóficos extremadamente complejos, lo que lo convierte en la forma más compleja de aprendizaje significativo. Debido a que es el aprendizaje el que requiere más esfuerzo, es voluntario y deliberado. Por supuesto, utiliza las dos primeras formas significativas de aprendizaje (Psicología y mente, 2016)

Las ideas, conceptos o proposiciones del alumno son inclusivos, comprensibles y accesibles, y dan al nuevo contenido un significado interactivo. No es una combinación sencilla, pero a través de este proceso, la nueva información se vuelve significativa para el sujeto, cambiando el concepto de anclaje de su estructura cognitiva y volviéndola gradualmente más distinta, precisa y estable.

Ventajas del aprendizaje significativo

- En el aula, este enfoque pedagógico basado en el aprendizaje significativo tiene una serie de beneficios, entre ellos:
- Impulsar el nivel educativo.
- El rendimiento académico aumenta.
- Los estudiantes se sienten inspirados a aprender cuando son conscientes de lo que están aprendiendo.
- El aula se transforma en un espacio democrático y participativo.
- Los estudiantes adquieren conocimientos y luego llegan a conclusiones sobre ellos.



- Su preparación mantiene al estudiante concentrado en la tarea y, a medida que avanza el trabajo, se hacen evidentes muchas otras ventajas.

6.- Marco metodológico

Los objetivos planteados en esta investigación se lograron mediante el uso de la **técnica** de la entrevista cerrada y estructurada en conjunto con la **herramienta** de recolección de datos conocida como cuestionario para los docentes de 3ro EGB a quienes se les leyó el formulario pertinente para el desarrollo de la actividad. Esto aportó con información de gran validez para la realización de este estudio de caso.

Con la información obtenida mediante la encuesta se realizó el respectivo análisis e interpretación de los resultados de manera cualitativa, cuya información fue organizada para de esta forma comprender mejor las distintas preguntas y, posteriormente, proponer una explicación de las interrogantes en los datos estadísticos. Con ayuda de la herramienta Excel se introdujeron los datos de la encuesta en distintas tablas y gráficos estadísticos.

La entrevista realizada para la obtención de datos necesarios en la investigación fue realizada en la Unidad Educativa “Adolfo Páez” de la provincia de Bolívar, cantón Echeandía. De manera que, para el proceso de esta investigación, se hizo necesario contar con la colaboración de la Rectora de la unidad educativa “Adolfo Páez” la Mg, Zoila Vascones, al igual que con el apoyo de los 3 docentes de 3ro EGB, paralelos A, B y C que laboran en la institución.

Métodos

La presente investigación se realizó utilizando un enfoque cualicuantitativo mixto, el cual se ejecutó ya que es fundamental describir todas las características y singularidades del problema para llegar a una comprensión profunda, clara y concreta de los conceptos y, en efecto, del problema en sí.

El enfoque cuantitativo de la investigación se lo instauró debido al uso tanto de técnicas como de herramientas para recolectar la información necesaria para la investigación, la cual luego fue procesada, tabulada y visualizada gráficamente para análisis e interpretación de datos a partir de los cuales se pudo establecer las conclusiones correspondientes a la investigación.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



Fue de carácter exploratorio y descriptivo, ya que se la impuso con el objetivo de resaltar aspectos del problema planteado que se consideraron importantes para la investigación. Esto nos ayudó a explicar de manera clara nuestro tema a través de una mirada amplia para construir varios argumentos de investigación que están relacionados.

Como resultado, el investigador realizó observaciones directas para poder reconocer el inconveniente e identificar los diversos aspectos del problema basados en el método Montessori que ayuden al aporte del aprendizaje lúdico en los estudiantes de 3ro de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Páez”.

Fue de ámbito descriptivo puesto que los resultados permitieron hacer determinaciones sobre el enfoque del estudio, la cual fue el método Montessori como aporte en el aprendizaje lúdico, al mismo tiempo, se utilizó el análisis estadístico para establecer los resultados de la investigación con la interpretación y análisis adecuados de los datos, basados en el marco conceptual y brindando una solución útil al problema.

En esta investigación se utilizaron dos metodologías: El trabajo de campo y la investigación documental bibliográfica. Exploración bibliográfica porque el objetivo del estudio fue investigar el método Montessori y su aporte en el aprendizaje lúdico de los estudiantes la cual se sustentó en información recopilada de libros, tesis, revistas, proyectos e internet. Es decir, la información fue recolectada directamente de acuerdo con las teorías y enfoques de las variables propuestas en el estudio de caso.

Fue de campo, porque se estableció contacto directo con el lugar de los hechos, específicamente con los estudiantes de tercer año de Educación General Básica de la Unidad Educativa “Adolfo Páez”, quienes fueron sometidos en un primer momento a observación directa cuyo proceso infirió para dar una solución al problema en cuestión.



7.- Resultados

Para llegar a los resultados de esta investigación de estudio de caso se realizaron varias entrevistas estructuradas y cerradas a los 3 docentes del 3er EGB de la unidad educativa “Adolfo Páez”, dichas entrevistas fueron dotadas a modo de encuestas las cuales se ejecutaron a través de un cuestionario donde se constituyeron 10 preguntas para cada docente, la cuales fueron esenciales para obtener datos pertinentes en la investigación.

La primera pregunta realizada fue: ¿Utiliza usted estrategias metodológicas en los procesos de enseñanza- aprendizaje con sus estudiantes? En donde 2 de 3 docentes respondieron que casi siempre utilizan estrategias metodológicas y en cuanto al tercer docente dijo que siempre utiliza cualquier tipo de metodología de enseñanza- aprendizaje con sus estudiantes

La segunda interrogante dice: ¿Cuál piensa usted que es el objetivo principal al momento de utilizar una metodología de enseñanza- aprendizaje en sus clases? Aquí los 3 docentes respondieron que sus objetivos principales al ejecutar una metodología es motivar y a su vez favorecer el logro de destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes.

La tercera interrogante planteada a los docentes fue: ¿Usted aplica en sus estudiantes el método de aprendizaje lúdico como método de enseñanza- aprendizaje? Uno de los docentes admitió que efectivamente si aplica el aprendizaje lúdico en sus estudiantes, por lo que 2 de los docentes nos dijeron que solamente a veces lo aplican en sus horas clases.

Como cuarta pregunta que se hizo esta: ¿Cuál cree usted que es el fin específico del método Montessori? La respuesta de los 3 docentes fue que ellos creen que el fin del método Montessori es la de autonomía por parte de los estudiantes al implementar este método.

La quinta pregunta que se realizo fue: ¿Usted cree que existe una vinculación del método Montessori con el aprendizaje lúdico de los estudiantes? ¿Por qué? Y la respuesta que nos dijeron fue que en efecto si les parece que existe algún tipo de vinculación del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3er BGU, uno nos dijo que, porque tienen similitud ambos métodos, el segundo nos manifestó que el cree que existe una complementación entre ambos métodos y el tercer docente respondió porque los dos métodos utilizan el juego para llegar al objetivo.

En la sexta pregunta hecha que fue: ¿Usted ha hecho uso del método Montessori al



momento de ejecutar la enseñanza con sus estudiantes? Los 3 docentes respondieron que nunca han utilizado el método Montessori al momento de impartir los temas de clases en sus estudiantes.

La séptima pregunta fue: ¿Piensa usted que el método Montessori potencia el desarrollo de actitudes y aptitudes positivas tales como la independencia y la motivación en los estudiantes? Aquí la respuesta que los 3 docentes compartieron fue que piensan que siempre el método Montessori potencia actitudes y aptitudes como la motivación y la independencia en los estudiantes.

La octava pregunta en cuestión fue: ¿Cree usted que el método Montessori aporta de alguna manera en el aprendizaje lúdico de los estudiantes? La respuesta a los entrevistados fue afirmativa pues creen que el método Montessori si aporta en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB.

La novena pregunta hecha dice: ¿Cree usted que mediante el método Montessori los estudiantes realizan un mejor aprendizaje lúdico dentro del aula? En efecto aquí la respuesta de los 3 docentes entrevistados fue positiva pues respondieron que sí cree que el método Montessori ayude a mejorar el aprendizaje lúdico de los estudiantes

Y finalmente la décima pregunta realizada a los docentes fue: ¿Usted cree que podría llegar de mejor manera al estudiante con los temas de clase mediante el uso del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes? En definitiva, los docentes sí creen que se podría abordar de mejor manera los temas de clases a través del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB.

La entrevista fue un éxito y todos los docentes estuvieron gustosos de colaborar con la investigación y de esta forma obtener los resultados idóneos para concluir de la mejor manera y proceder a la discusión de los mismo.



8.- Discusión de resultados

Como menciona (Lemos, 2023) “El método Montessori en la actualidad fomentaría el desarrollo natural de las aptitudes de los más pequeños en base a la exploración, la colaboración con los demás compañeros, la curiosidad, el juego y la comunicación”.

Sin lugar a dudas el método Montessori actualmente se ha convertido en uno de los métodos referentes tanto en pedagogía como al momento de hablar de orientación escolar y educación ya que de esta manera los estudiantes de temprana edad pueden aprender de forma autónoma, libre y en gran medida que se sientan comprometidos con tareas básicas en el aula de clase es por ello que esta investigación fue clave para inferir en el método Montessori y el aporte que este tiene en el aprendizaje lúdico de los estudiantes.

Dado que los resultados de las entrevistas a modo de encuestas a través de un cuestionario se puede decir que a partir de la quinta pregunta en la que hacen énfasis a que el método Montessori de una u otra forma al momento de su aplicación los docentes están de acuerdo y afirman que aporta tanto en la independencia, autonomía y motivación de los estudiantes, así como también resulta ser un apoyo al momento de vincularla con otros métodos en este caso con el aprendizaje lúdico en los estudiantes de 3ro EGB, es así que ellos creen y piensan que el método Montessori y el aprendizaje lúdico juntos ayudan a impartir de mejor manera los conocimientos y temas de clases.

Es preciso decir que los docentes están conscientes de la importancia que cobran estos métodos en los estudiantes y mucho más aun en edades tempranas, el aplicarlas y ejecutarlas de manera correcta proporciona a los estudiantes grandes habilidades dentro del aula que les sirve para su vida diaria y pronostica un futuro positivo en los estudiantes, el aprendizaje lúdico es práctico y didáctico en el cual los docentes pueden enseñar jugando sin necesidad de aburrir y se monótono de esta forma el estudiante se siente motivado y con ganas de aprender por otro lado el método Montessori fomenta la independencia, el libre albedrío y la autonomía que cada estudiante debe poseer para adquirir los nuevos conocimientos, es por ello que juntos pueden expandir el conocimiento y las habilidades de los estudiantes.

Siguiendo con la entrevista, también denota que los docentes no siempre aplican metodologías en sus horas clases y que nunca antes habían implementado el método Montessori a los estudiantes por lo que se puede percibir una falta de información por parte de los docentes



y se puede estimar que no se encuentran totalmente actualizados en medita de metodologías, técnicas y didáctica de enseñanza aprendizaje lo que resulta perjudicial en términos de procesos de enseñanza para los estudiantes y representa un sustantivo déficit en cuestión de aprendizaje autónomo.

Y es que los docentes están tan acostumbrados a los métodos y metodologías cotidianas que mucha de las veces investigar u asesorarse de nuevos instrumentos de enseñanza resulta tedioso ya que requiere informarse, prepararse y evaluar a los estudiantes de manera que al aplicarlos estos cumplan con el objetivo de clase, pero lo virtuoso de estos métodos es que solo necesita el afán de querer enseñar y lo demás los estudiantes lo hacen solos.

Cabe mencionar que el aprendizaje lúdico por si solo es una estrategia de aprendizaje que promueve la motivación y la participación en los estudiantes por medio del juego pero que vinculada al método Montessori resulta significativamente beneficioso para fomentar la autonomía, determinación y autosuficiencia en los estudiantes desde sus edades más tempranas de aprendizaje dentro del aula de clase y de esta manera el docente se asegura que le está brindando todas las herramientas necesarias a sus estudiantes para que puedan adquirir nuevos conocimientos y adopten nuevas destrezas para la vida.

Para todo docente lo más importante va a ser motivar a sus dicentes y a su vez cumplir con el objetivo de logro de destrezas con criterio de desempeño en los estudiantes y están de acuerdo que el método Montessori es de gran aporte en el aprendizaje lúdico de los estudiantes pues así lo afirmaron en la entrevista realizada y es coherente mencionar que realmente estos métodos se relacionan y comparten similitud de manera que aplicados juntos en los estudiantes significa dotar a los mismo con conocimiento pero tambien con otras aptitudes indispensables para la vida.

El aprendizaje lúdico y el método Montessori aportan a los estudiantes a poder interpretar su mundo de una forma más coherente con su edad y poder diferenciar lo nuevo que están aprendiendo le ayuda al estudiante a experimentar nuevas perspectivas, permiten la interrelación entre ellos mismo y los otros ya que a través del juego se colaboran ayudan y actual justos pero a su vez pasan los obstáculos de manera separada esto le permite al dicente aprender de manera autónoma y a ser autosuficiente sin esperar a que el compañero lo ayude. Dentro del aula se da una secuencia de organización y técnicas que dota el docente para poder



llevar a cabo el ejercicio de la actividad.

TERCERA PARTE: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.- Conclusiones

El juego es sin lugar a dudas es el medio por el cual todos y todas exploramos diversas experiencias en diferentes casos y con distintos fines además de que este está vinculado a la creatividad, a la resolución de problemas y a un sin número de fenómenos cognitivos y sociales por los que pasamos todos los seres humanos y es que el juego es una actividad que refleja características importantes además de que es agradable, divertida y de interés para los estudiantes y que de esta forma constituye a lograr que este tenga una disposición favorable para poder enfrentarse al nuevo conocimiento el mismo que se vuelve un requisito para la obtención de un aprendizaje significativo.

Finalmente se ha llegado a la conclusión de que los docentes tienen poco conocimiento acerca de los nuevos métodos de enseñanza, así como lo es el método Montessori dado que se rigen a la singularidad de las clases y no optan por investigar nuevas formas de enseñar a sus estudiantes, pero sin embargo también se puede evidenciar de que se esmeran por impartir en sus clases aprendizajes lúdicos, que motiven a sus estudiantes y de esta manera llevar a cabo los objetivos de la materia.

Al momento de analizar más detalladamente y teóricamente el aprendizaje lúdico en conjunto con el método Montessori los docentes sintieron gran interés en proporcionarles a los estudiantes la oportunidad en cuestión de autonomía y motivación a los estudiantes, de manera que ejecutar el aprendizaje lúdico sería más factible si lo vinculan con el método Montessori.

Es por ello que siguiendo el marco conceptual sobre el método Montessori y el aprendizaje lúdico en los estudiantes se lo realizó de manera eficaz, por lo que se consultó en diferentes sitios bibliográficos como: textos, libros, revistas, artículos científicos, entre otros, se hizo válido la utilización de diversos criterios para optar por aquellos que se relacionaban a la temática planteada en la investigación de este modo se abordó con conceptos que fueron de gran importancia para el avance que requería la investigación de estudio de caso.

Al haber concluido este proceso se pudo establecer el valioso aporte que tiene el método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes ya que antes era mínima la utilización de



esta estrategia metodológica, especialmente al momento de relacionarla con el aprendizaje lúdico en los estudiantes, cambiando de manera significativa la forma de ejecutar la lúdica con su implementación, los estudiantes presentaron interés, la participación era directa tanto individual como grupal, se empezaron a generar aprendizajes significativos, pero lo más importante se motivó a los estudiantes para que tengan autonomía al momento de aprender.

A demás que con todo lo expuesto en este trabajo se puede promover en el estudiante un aprendizaje distinto al que tradicionalmente ha tenido ya que se puede favorecer en el estudiante la capacidad de poder interactuar con sus compañeros, en otros escenarios y con otras habilidades asimismo que el aprendizaje lúdico y el método Montessori posibilita establecer una relación sustantiva entre sus conocimientos previos y sus nuevos conocimientos que de esta manera el nuevo aprendizaje sea significativo, al igual que se posibilita el descubrimiento y se fortalece la relación interpersonal de manera que constituye un gran logro personal.

Los beneficios que ofrece el uso del método Montessori y el aporte que brinda en el aprendizaje lúdico de los estudiantes son diversos, se incita a tener capacidades individuales y colectivas en los estudiantes, se trabaja con autonomía en la ejecución y sintonización de su propio conocimiento, existe un trabajo colaborativo en equipo, se fortifica la autodisciplina, pero sobre todo permite la libre creatividad e innovación innata que tienen los estudiantes, construyen su aprendizaje de forma mucho más significativa, disfrutan de la independencia que les genera el método Montessori a través de las actividades lúdicas para efectuar múltiples actividades que son valiosas para el desarrollo eficaz e íntegro de sus capacidades.

El juego es inherente en el niño y es por ello que con el aprendizaje lúdico y el método Montessori además de promocionarle esta actividad al niño también se le brinda la oportunidad de poseer equilibrio, agilidad, coordinación fomentando la cooperación, el dominio propio de su cuerpo y la competencia en sus movimientos y accionar, de manera que al momento de emplear materiales de su entorno se enriquece simultáneamente su vocabulario y formas básicas de expresión y opinión propia y así se determina mayor la sensación de autoconfianza y estima personal en el estudiante.

El método Montessori aporta gran valor en el aprendizaje lúdico puesto que de manera que el juego aporta en clases para promover el trabajo de aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes logrando con esto tener una clase activa, dinámica, de integración, igualdad y



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



promoviendo el gusto por aprender, pero también ayudándoles a desarrollar sus destrezas y habilidades autónomas.



10.- Recomendaciones

La Unidad Educativa “Adolfo Páez” debe dotar a todos sus docentes de material bibliográfico sobre metodologías basados en el método Montessori, que sirva para la implementación en el aprendizaje lúdico y a su vez de soporte teórico para los docentes para que de esta manera al momento de seleccionar estrategias y métodos didácticos en sus aulas de clases opten por aplicar las diferentes estrategias lúdicas.

En relación con los estudiantes se recomienda la aplicación de las estrategias montessorianas para el desarrollo eficaz del aprendizaje lúdico y de sus tareas escolares relacionadas para que de esta forma se pueda implementar la autonomía y resolución más fácilmente de los problemas planteado por el docente.

El docente debe ser una guía en este proceso donde debe de preparar la actividad o el material que se llevara a cabo dentro del aula, pero si nos llegamos a valer de la improvisación se recomienda no abusar de ella pues se pierde el objetivo y no siempre nos puede dar buenos resultados.

El docente debe estar consciente de que necesitas de diversos materiales lúdicos dentro del salón para poder implementar estos métodos de esta manera se asegura que todos los estudiantes pueden elegir por libre albedrio de qué manera desea aprender y el docente debe estar preparado para guiar a los estudiantes en ámbitos de tolerancia y espera.

El aprendizaje lúdico en los estudiantes se deben ejecutar de una manera correcta, utilizando las metodologías adecuadas, en específico a aquellos que tienen una relación con el método Montessori, con lo que se logrará que los estudiantes se sientan motivados y de esta manera presenten interés, participen con una actitud positiva, activa y directa, autónoma pero lo más sustancial es que sus actitudes y su accionar tanto en casa como en las hora clases sea creativo, innovador y con autodisciplina además que su puesta en escena dentro del aula sea de manera diferente, con gusto, creatividad e innovación.

El espacio del aula debe estar bien distribuido es importante que prime la organización dentro del curso para contribuir con la armonía ya que el ambiente tambien influye y este debe de tener un propósito inteligente a la hora de ejecutar la actividad.

En la institución se debe aprovechar los beneficios del método Montessori y el aporte



significativo que tiene junto al aprendizaje lúdico en los estudiantes, con la finalidad de realizar un trabajo colaborativo, en donde cada uno de los involucrados cumplan su rol y se cumpla con los objetivos planteados en la formación de los docentes, con resultados positivos.

Se debe dar un correcto manejo de las técnicas ya que lo que se pretende es que a través del juego la información que debe recibir el estudiante sea adecuada a sus características de desarrollo en donde el aspecto lúdico y autónomo tienen un papel muy importante en el estudiante.

El docente debe saber que el método Montessori es un puente que se sirve de las presentaciones o lecciones dadas por el docente entre el material a utilizar y el estudiante y que el aprendizaje lúdico es un motor que ayuda a cumplir con el objetivo y mantener motivado al estudiante.

La institución debe priorizar el uso del juego en la clase de los docentes y el material Montessori ya que permiten atender de manera más didáctica las necesidades de desarrollo de los estudiantes en especial el de las edades más tempranas y así poder vincularlo con su realidad inmediata posibilitando la significatividad psicológica del aprendizaje.



CUARTA PARTE: REFERENCIAS Y ANEXOS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

(s.f.). Obtenido de <https://www.milenio.com/cultura/maria-montessori-quien-era-y-en-que-consiste-su-metodo>.

Arévalo, T. (Enero de 2015). *USO DE ORGANIZADORES GRÁFICOS COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES DE SEXTO GRADO PRIMARIA DEL COLEGIO CAPOUILLIEZ*. Obtenido de Libros en línea: <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesiseortiz/2015/05/84/Arevalo-Tirza.pdf>

Baby Kids, Actividades Infantil. (2023). *Tipos de aprendizaje significativo según Ausubel*. Obtenido de <https://actividadesinfantil.com/archives/9722>

Cantudo, C. (20 de Mayo de 2022). Método Montessori: qué es y beneficios para los niños. *Diez Minutos*. Obtenido de <https://www.diezminutos.es/maternidad/ninos/a40047768/metodo-montessori/>

CLINICA Y SALUD. ((CLINICA Y SALUD. 1993. Año 4. Vol 4. No 2, 2023) de 1993). *CLINICA Y SALUD*, 4(2). Recuperado el 2023, de <https://journals.copmadrid.org/clysa/archivos/1993/vol2/arti8.htm>

CLÍNICA Y SALUD. (1993). 4(2). Recuperado el 2023, de <https://journals.copmadrid.org/clysa/archivos/1993/vol2/arti8.htm>

Cortes, D. (19 de Septiembre de 2023). *Universidad CESUMA*. Obtenido de <https://www.cesuma.mx/blog/que-es-el-aprendizaje-significativo.html>

Departamento Pedagógico| IMI. (07 de Febrero de 2022). Obtenido de *Cómo se organiza un aula Montessori*: <https://montessorispace.com/blog/como-se-organiza-un-aula-montessori/>

Dra. María Montessori - Fundación Argentina María Montessori. (2022). *Fundación Argentina María Montessori*. Obtenido de



<https://www.fundacionmontessori.org/sobre-montessori/maria-montessori/>

Dra. Montessori María. (s.f.).

Gallardo, J. A. (2018). En J. A.-L. Vázquez. Obtenido de

<https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garaigordobil, M. Fagoaga, J. M. (2006). El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos. Madrid: Centro de Investigación y Documentación Educativa.

García & Llull, J. A. (2009). El juego infantil y su metodología. ResearchGate; Editex.

doi:978-84-9771-303-0

Gomez, M. (28 de Septiembre de 2017). *¿Cómo funciona el proceso de enseñanza-aprendizaje?* Obtenido de e-Learnig Masters:

<http://elearningmasters.galileo.edu/2017/09/28/proceso-de-ensenanza-aprendizaje/>

Jugaia. (2018). Juguetes Montessori Para Niños de 6 a 12 Años. Obtenido de

<https://www.jugaia.com/es/juguetes-materiales-montessori-6-12-anos>

La Guía de Educación. (2010). *La Guía 2000.com*. Obtenido de Aprendizaje de conceptos |

La Guía de Educación: <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/aprendizaje-de-conceptos>

Lemos, R. (6 de agosto de 2023). *La mente es maravillosa*. Obtenido de la mente es

maravillosa: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-influencia-del-metodo-montessori-en-la-actualidad/>

Mária, D. M. (s.f.).

Montessori, M. (s.f.).

montessori, M.-M. (15 de Noviembre de 2017). El método Montessori, explicado a principiantes.

Moritz Lazarus. (07 de Octubre de 2021). *Euroinova Business School*. Obtenido de



- Aprendizaje lúdico | Euroinnova. Euroinnova Business School; Euroinnova Business School.: [https://www.euroinnova.ec/blog/aprendizaje-ludico#:~:text=En%20resumen%2C%20el%20aprendizaje%201%C3%BAdico,aprendizaje%](https://www.euroinnova.ec/blog/aprendizaje-ludico#:~:text=En%20resumen%2C%20el%20aprendizaje%201%C3%BAdico,aprendizaje%20)
- Mumuchu. (15 de Noviembre de 2017). Obtenido de EL MÉTODO MONTESSORI, EXPLICADO A PRINCIPIANTES: <https://www.mumuchu.com/blog/el-metodo-montessori-que-es/>
- Muñoz, J. R. (09 de Septiembre de 2015). *EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO* . Obtenido de http://online.aliat.edu.mx/adistancia/dinamica/lecturas/El_aprendizaje_significativo.pdf
- Piaget Jean. (s.f.). Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>
- Pkrun. (1992). Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/332136437_Emociones_en_educacion_como_las_emociones_cognicion_y_motivacion_influyen_en_el_aprendizaje_y_logro_de_los_estudiantes
- Psicologiaymente. (2016). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>
- Rodríguez, D. (31 de Marzo de 2020). *Organizadores gráficos*. Obtenido de lifeder: <https://www.lifeder.com/tipos-de-organizadores-graficos/>
- Rodriguez, R. (03 de junio de 2012). *Utilizando A Eduteka.org*. Obtenido de Utilizando A Eduteka.org: <https://eduteka.icesi.edu.co/proyectos.php/2/9660>
- Ruiz, M. (02 de Julio de 2017). Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO
FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
EDUCACIÓN BÁSICA REDISEÑADA



.pdf

UEES, A. E. (2021). *La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños*.

UEES - Universidad Espíritu Santo. Km. 2,5 vía a Samborondón: UEES. Obtenido de
<https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/#:~:text=El%20juego%20es%20una%20activi>

Vive UNIR. (2021). *La Universidad en Internet*. Obtenido de

<https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/aprendizaje-significativo/>



ANEXOS

INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS: ENTREVISTA ESTRUCTURADA Y CERRADA REALIZADA A LOS DOCENTES

DOCENTES

Objetivo: La presente encuesta es confidencial, los resultados obtenidos servirán para establecer el aporte del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes de 3ro EGB.

CUESTIONARIO

1. **¿Utiliza usted estrategias metodológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes?**

SIEMPRE

CASI SIEMPRE

NUNCA

2. **¿Cuál piensa usted que es el objetivo principal al momento de utilizar una metodología de enseñanza- aprendizaje en sus clases?**

— Motivar

— Favorecer el logro de destrezas con criterio de desempeño

— Presentar la nueva información

— Fomentar independencia

3. **¿Usted aplica en sus estudiantes el método de aprendizaje lúdico como método de enseñanza- aprendizaje?**

SI

NO

A VECES

4. **¿Cuál cree usted que es el fin específico del método Montessori?**

AUTONOMÍA

CONCENTRACIÓN

AUTOCORRECCIÓN

5. **¿Usted cree que existe una vinculación del método Montessori con el aprendizaje lúdico de los estudiantes? ¿Por qué?**

SI

NO

TAL VEZ

6. **¿Usted ha hecho uso del método Montessori al momento de ejecutar la enseñanza con sus estudiantes?**

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

7. **¿Piensa usted que el método Montessori potencia el desarrollo de actitudes y aptitudes positivas tales como la independencia y la motivación en los estudiantes?**

SIEMPRE

NO SIEMPRE

ALGUNAS VECES

8. **¿Cree usted que el método Montessori aporta de alguna manera en el aprendizaje**



lúdico de los estudiantes?

SIEMPRE

A VECES

NUNCA

9. ¿Cree usted que mediante el método Montessori los estudiantes realizan un mejor aprendizaje lúdico dentro del aula?

SI

NO

TAL VEZ

10. ¿Usted cree que podría llegar de mejor manera al estudiante con los temas de clase mediante el uso del método Montessori en el aprendizaje lúdico de los estudiantes?

SI

NO

QUIZAS