



*Maestría en*  
**EDUCACIÓN**

CON MENCIÓN EN **GESTIÓN DEL APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en Educación  
mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

**AUTORES:**

Dayana Beatriz Gordon Yanchatipan  
Ricardo Vinicio Pasquel Sánchez  
Diego Ángel Echeverría Fonseca  
Doris Janeth Vallejo Bravo

**TUTORES:**

**Adriana Romero  
Jesús Sánchez  
Luis Guerrero  
Noelia Salvador  
Teresa Campaña**

**La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico.**

**Quito, noviembre 2023**



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Dayana Beatriz Gordon Yanchatipan*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Dayana', is written over a horizontal line.

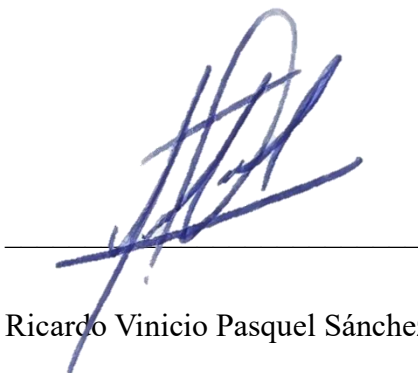
Dayana Beatriz Gordon Yanchatipan

Correo electrónico: [dayanagorb@gmail.com](mailto:dayanagorb@gmail.com)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Ricardo Vinicio Pasquel Sánchez*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Ricardo Vinicio Pasquel Sánchez

Correo electrónico: [vpasquel@hotmail.com](mailto:vpasquel@hotmail.com)

### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Diego Ángel Echeverria Fonseca*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



---

Diego Ángel Echeverria Fonseca

Correo electrónico: [diegoan10@hotmail.es](mailto:diegoan10@hotmail.es)



### Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Doris Janeth Vallejo Bravo*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Doris Janeth Vallejo Bravo

Correo electrónico: [okaypc@hotmail.com](mailto:okaypc@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Dayana Beatriz Gordon Yanchatipan*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'D' and 'G' followed by a horizontal line, is positioned above a solid horizontal line.

Dayana Beatriz Gordon Yanchatipan

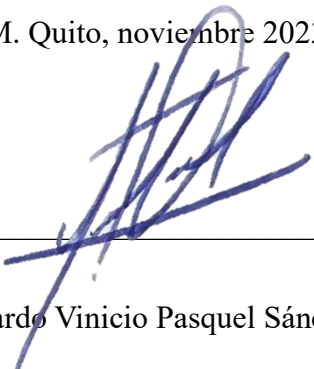
Correo electrónico: [dayanagorb@gmail.com](mailto:dayanagorb@gmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, **Ricardo Vinicio Pasquel Sánchez**, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado ***La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico***, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



---

Ricardo Vinicio Pasquel Sánchez

Correo electrónico: [vpasquel@hotmail.com](mailto:vpasquel@hotmail.com)



## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Diego Ángel Echeverría Fonseca*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023

A handwritten signature in blue ink, enclosed in a blue oval. The signature appears to be 'Diego Echeverría Fonseca'.

Diego Ángel Echeverría Fonseca

Correo electrónico: [diegoan10@hotmail.es](mailto:diegoan10@hotmail.es)





## Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Doris Janeth Vallejo Bravo*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela "Ecuador Soberano", desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023

A handwritten signature in blue ink, consisting of a stylized 'D' and 'J' followed by 'V B', is written over a horizontal line.

Doris Janeth Vallejo Bravo

Correo electrónico: [okaypc@hotmail.com](mailto:okaypc@hotmail.com)

## *Dedicatoria*

Este trabajo lo dedicamos a Dios por darnos la vida y permitirnos llegar hasta esta etapa de nuestras vidas profesionales, a nuestras familias quienes siempre estuvieron apoyándonos en todo momento y brindándonos su amor incondicional para lograr nuestro objetivo, siendo nuestro punto de inspiración y que todo nuestro conocimiento sea plasmado en el proyecto que hemos desarrollado, sabemos que este momento será muy especial y significativo tanto para ustedes como para nosotros.

Esta dedicatoria destaca la importancia del equipo y de la colaboración para el éxito de este proyecto. Además, muestra la gratitud hacia todos los compañeros del grupo 5 que contribuyeron y sobresale la importancia de seguir trabajando juntos en futuros proyectos.



# *Agradecimiento*

Agradecemos a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) por haber implementado un estudio en modalidad en línea de esta Maestría en Educación con Mención en Gestión de Aprendizaje Mediado por TIC e inculcarnos un conocimiento motivador para plasmarlo a nivel ético, social y educativo.

Resulta importante reconocer la labor de nuestros docentes que con cada uno de sus aportes nos ayudaron a consolidar nuestro proyecto.

Estamos muy agradecidos con la Unidad Educativa “Ecuador Soberano”, especialmente con el Msc. Aníbal Gordon director de la institución, por permitirnos plasmar un sueño en realidad.



## RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto está basado en la Metodología Montessori y la actividad lúdica del proceso de enseñanza aprendizaje que los docentes imparten a los niños y niñas de 3 a 4 años de una zona rural cercana, proporcionado un entorno seguro y desarrollando actividades apropiadas para que cada estudiante logre su independencia, orden, curiosidad, exploración, amor por el aprendizaje, concentración y la resolución de problemas generando un espacio educativo que este diseñado en filosofía de María Montessori, la cual señala que “los niños en nuestra escuela no hacen lo que quieren sino quieren lo que hacen”.

Las nuevas tecnologías ofrecen el acceso a la información y se plantea este tema con el uso de plataformas digitales en donde el personal docente se capacite para guiar a los alumnos y poder supervisar el avance que cada uno, mediante un ambiente preparado, logrando la implementación de un material adecuado según la edad y de esta manera construir con nuestra sociedad, destacando que esta herramienta de docentes es la base en el inicio de la implementación del modelo educativo que transformará su proceso y enriquece su aprendizaje, finalmente cumpliendo el objetivo principal de empoderar a los niños y niñas en su vida diaria.

*Palabras clave:* Montessori; Educación; Rincón; Tecnología; Plataforma; Creatividad

## **ABSTRACT**

This project is based on the Montessori Methodology and the playful activity of the teaching-learning process that teachers teach children of 3 to 4 years old from a nearby rural area, providing a safe environment and developing appropriate activities so each student achieve their independence, order, curiosity, exploration, love of learning, Focus and problem solving by generating an educational space that is designed according to the philosophy of María Montessori, the children in our school do not what they want but “They want to do it

New technologies offer access to information and this issue is raised with the use of digital platforms where teaching staff are trained to guide students and be able to supervise the progress that each one, through of a prepared environment, achievement. Finally getting the Main objective of that they as a child is empoderen of their daily life

## **KEY WORDS**

*Key Words:* Montessori; Education; Technology; Platform; Creativity

## ÍNDICE GENERAL

INDICE DE FIGURAS .....	9
INTRODUCCION .....	10
1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	11
1.1. Objetivo .....	11
1.1.1. General .....	11
1.1.2. Específicos .....	11
1.2. Contexto Institucional Unidad Educativa “Ecuador Soberano” .....	11
1.2.1. Misión.....	11
1.2.2. Visión.....	12
1.2.3. Valores.....	12
1.2.4. Historia .....	13
2. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES.....	15
2.1. La necesidad de este proyecto. ¿Por qué se va a hacer?.....	15
2.2. La finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer? .....	17
2.3. Que problemáticas resuelve la implementación .....	17
2.4. Las exigencias que tiene ¿Cómo se va a hacer? .....	19
2.5. Compromisos y deberes en las relaciones .....	21
2.5.1. Con el alumnado.....	21

2.5.2.	Con las familias y los tutores .....	21
2.5.3.	Con la institución educativa .....	22
2.5.4.	Con los compañeros .....	22
2.5.5.	Con la sociedad .....	24
2.6.	Guía de prácticas adecuadas en la comunicación de entornos virtuales.....	24
3.	DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES .....	27
3.1.	Justificación curricular.....	28
3.1.1.	Objetivo General .....	28
3.1.2.	Objetivo General .....	28
3.2.	Contenidos Conceptuales .....	28
3.3.	Procedimentales.....	29
3.4.	Actitudinales.....	29
3.5.	Criterios de evaluación .....	29
3.6.	Recursos digitales educativos planteados.....	29
3.7.	Preguntas de reflexión .....	29
3.7.1.	¿Cuál es el objetivo principal del método Montessori? .....	29
3.7.2.	¿Cuáles son los principios claves del Método Montessori? .....	30
3.7.3.	¿Cómo se aplica el Método Montessori? .....	31
3.7.4.	¿Beneficios del método Montessori? .....	31
3.7.5.	¿Críticas y controversias sobre el método Montessori? .....	32

3.7.6.	Tipo de actividades.....	32
3.7.7.	¿Cuál es la edad adecuada para comenzar con el método Montessori? .....	33
3.7.8.	¿Qué diferencia al método Montessori de otros enfoques educativos?.....	33
3.8.	Guion multimedia.....	33
3.8.1.	Preguntas de reflexión del guion multimedia.....	34
3.8.2.	Guion multimedia 1.....	37
3.8.3.	Guion multimedia 2.....	39
3.8.4.	Guion multimedia 3.....	41
3.9.	Objetivos del material didáctico .....	44
4.	PLATAFORMA DE GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES.....	47
4.1.	Componentes en el proceso educativo.....	47
4.2.	Cuestiones pedagógicas.....	47
4.3.	Actividades .....	48
4.4.	Usos del ambiente virtual .....	51
4.5.	Recursos de apoyo .....	51
4.6.	Planeando la acción educativa.....	52
4.6.1.	Cómo los estudiantes recibirán el contenido.....	52
4.6.2.	Planificar la estructura de ese contenido .....	52
4.6.3.	Herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos.....	54
4.6.4.	Ampliando Horizontes .....	54



4.6.5. Organización del curso en la plataforma.....	55
5. CONCLUSIONES .....	59
6. RECOMENDACIONES.....	60
7. BIBLIOGRAFÍA .....	61
8. ANEXOS .....	62

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Bocetos iniciales a lápiz del personaje animado.....	37
Figura 2. Trazos en Ilustrador como vector del personaje animado.....	38
Figura 3. Animación de Pekesori .....	38
Figura 4. Imágenes del desarrollo del video ilustrativo con texto.....	40
Figura 5. Elaboración del video ilustrativo con imágenes y audio .....	40
Figura 6. Créditos del video ilustrativo.....	40
Figura 7. Guía didáctica virtual.....	42
Figura 8. Actividades de la guía .....	43
Figura 9. Configuración básica del curso en Iseasy.com .....	45
Figura 10. Contenido animado .....	45
Figura 11. Organización de las Clases 1-5 .....	57
Figura 12. Contenido del curso .....	58

## INTRODUCCION

Es evidente la importancia que tiene la formación académica en la actualidad por medio de la tecnología, tanto en la modalidad presencial y virtual, así como también el aporte valioso en la implementación de recursos digitales.

El modelo educativo Montessori contempla aspectos importantes y como profesionales en el área de educación, se ha visto necesario de priorizar el desarrollo motor de los alumnos en etapas tempranas para esto se plantea el tema La metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, desarrollo de una plataforma de entorno virtual para docentes e implementación de un rincón con material básico, el cual nos permitirá describir la gestión que desempeñamos, explicar las bases teóricas implementadas por María Montessori por medio de breves conceptos que nos permitan comprender mejor lo que este enfoque pedagógico conlleva en el desenvolvimiento los infantes.

Así mismo, en el presente estudio identificaremos las principales actividades desarrolladas en las asignaturas planteadas, las mismas que fortalecerán el conocimiento a la comunidad educativa.

## **1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO**

### **1.1.Objetivo**

#### ***1.1.1. General***

Implementar una plataforma digital de la Metodología Montessori y la actividad Lúdica en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”, mediante la aplicación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC’S), para permitir la actualización de conocimientos de los docentes en un entorno accesible y flexible.

#### ***1.1.2. Específicos***

- Establecer compromisos y responsabilidades en relación a la comunidad educativa logrando un compromiso social y ético para que la institución seleccionada fomente una participación activa en la comunicación.
- Diseñar recursos digitales y aplicar las TIC encaminados al método Montessori logrando que sean efectivos y coherentes con los principios que establece este método educativo, que permitan garantizar el aprendizaje de docentes.
- Plasmar en una plataforma interactiva los resultados didácticos desarrollados para que el docente se instruya y complemente una definición clara que conlleva la aplicación de esta pedagogía.

### **1.2.Contexto Institucional Unidad Educativa “Ecuador Soberano”**

#### ***1.2.1. Misión***

Proveer educación de calidad a los pobladores de Ascazubí y de las parroquias circundantes, mediante el desarrollo de grandes habilidades y altos estándares de calidad;

formación completa e inclusiva de niños, niñas y jóvenes tomando en cuenta la equidad de género, la educación y protección sexual, la autodisciplina, el cuidado del medio ambiente, con corresponsabilidad en la familia desde un rumbo de derechos y deberes produciendo el desarrollo social, económico y la identidad formativa, la preparación de la ciudadanía y la reagrupación de la diversidad ecuatoriana.

### ***1.2.2. Visión***

La Unidad Educativa “Ecuador Soberano” se propone orientar un mejor servicio a nivel académico con un fiel cumplimiento de sus objetivos promoviendo siempre a la educación de calidad de manera ágil y eficiente de manera que sus alumnos se sientan dichos de pertenecer a la institución porque se ha logrado crear un vínculo de confianza entre la comunidad educativa basada en el conocimiento científico, la utilización de tecnología y el ejercicio de pedagogía de vanguardia, el cuidado del medio ambiente y el mantenimiento de la mención pública y el patrimonio cultural a fin de satisfacer las problemas de aprendizaje, que contribuyan a defender la autoestima, la identidad y que module los otros niveles ofertados en la Institución con la sociedad y la realidad de educación superior ecuatoriana y extranjera.

### ***1.2.3. Valores***

Los valores escolares de la Unidad Educativa “Ecuador Soberano” se establecen en la justicia para la resolución de conflictos, la cooperación en cumpliendo de objetivo, la solidaridad anteponiendo los intereses de la comunidad, el desarrollo, el respeto, la autonomía personal y la toma de decisiones.

#### ***1.2.4. Historia y Datos relevantes***

En la parroquia de Ascázubi en el año 2002 dos grandes emprendedores como son el Msc. Aníbal Gordón Flores y el Lcdo. Gilberto Cevallos toman la decisión de crear una escuela particular la misma que estaría al servicio de los niños y niñas de la parroquia y las parroquias aledañas.

Es así que luego de hacer los trámites respectivos en el ministerio de educación es aprobado la creación de la escuela “ECUADOR SOBERANO” iniciando así en el mes de agosto las matrículas correspondientes se inició con tres grados como son: primero, segundo y tercer año de básica con un total de 35 estudiantes y 5 profesores. La escuela inicia sus funciones en las instalaciones del antiguo convento parroquial que se encuentra ubicado en el centro de la parroquia. En el año 2003 al ver que tenemos una excelente acogida se crea cuarto, quinto, sexto y séptimo básica. Transcurre el tiempo y en el año 2007 se adquiere un terreno en la calle Rocafuerte y Bolívar de la misma parroquia y se empieza a construir las instalaciones propias de la institución, y desde el año 2008 la escuela particular “ECUADOR SOBERANO” se encuentra funcionando en sus propias instalaciones, desde la creación hasta la actualidad cuenta con un personal calificado e innovador quienes se preocupan en estar actualizados en sus conocimientos y de esta forma también formar unos excelentes alumnos con un nivel académico muy alto.

Nos queda la satisfacción que nuestros alumnos que han iniciado y concluido en nuestra institución sus primeros años de básica van dejando huellas en las distintas instituciones educativas ya que ellos ocupan los primeros puestos en el cuadro de honor, en la actualidad la institución educativa cuenta con 196 alumnos y 11 docentes.

Como aporta la Lic. Ana Almeida (2023) en la Secretaría de la Institución Ecuador Soberano consta la siguiente información que se encuentra pública en el sitio web Escuelas De Ecuador: Información Y Opiniones Colegios De Ecuador:

Nombre de la institución: ECUADOR SOBERANO

Código AMIE: 17H02207

“Este código se asigna de acuerdo a la provincia y jurisdicción de la Institución, y es único para cada Institución a nivel nacional. El contenido del campo no puede ser modificado por la Institución Educativa.” (Educación Ministerio, 2010)

Dirección de ubicación: ROCAFUERTE TRAS UPC ASCAZUBI

Tipo de educación: Educación Regular

Provincia: PICHINCHA

Código de la provincia de PICHINCHA según el INEC: 17

Cantón: CAYAMBE

Código del Cantón CAYAMBE según el INEC: 1702

Parroquia: ASCAZUBI

Código de la parroquia ASCAZUBI según el INEC: 170251

Nivel educativo que ofrece: Inicial y EGB

Sostenimiento y recursos: Particular Laico

Zona: RuralINEC

FODA: Se adjunta al documento en el anexo 3.

Régimen escolar: Sierra

Educación: Hispana

Modalidad: Presencial

Jornada: Matutina

Tenencia del inmueble: Propio

La forma de acceso: Terrestre

## **2. RESPONSABILIDAD SOCIAL, ÉTICA Y COMUNICACIÓN EDUCATIVA EN ENTORNOS VIRTUALES**

### **2.1.La necesidad de este proyecto. ¿Por qué se va a hacer?**

La necesidad que enfoca nuestro proyecto al implementar un rincón del método Montessori para niños de 3 a 4 años es proporcionar un hábitat de conocimientos en el que los niños puedan desarrollarse de manera integral, fomentar su autonomía y confianza, adaptarse a sus necesidades individuales y promover el desarrollo de habilidades sociales, este proyecto es muy beneficioso, el enfoque Montessori se basa en una filosofía educativa que promueve la independencia, el autodescubrimiento y la educación a través de la experiencia práctica. Este tipo de entorno educativo puede preparar a los niños de manera efectiva para enfrentar los desafíos del futuro y les proporciona una base sólida para el aprendizaje a lo largo de sus vidas proporcionando una base sólida de aprendizaje.

Este proyecto además se encamina a la preparación de aquellos docentes encargados de los pequeños de la escuela “Ecuador Soberano” debido que en la parroquia rural de



Ascazubí no existe la metodología Montessori en las unidades educativas y a partir de la Pandemia Covid-19, que azotó de al mundo entero se ha generado una dependencia a los dispositivos tecnológicos impidiendo que se desarrolle la motricidad y atención en los estudiantes en la etapa de formación académica

Aquí presentamos algunos puntos importantes por lo que se lleva a cabo la necesidad de implementar nuestro proyecto en la escuela “Ecuador Soberano”.

Período sensible: Según María Montessori, los niños de 3 a 4 años pasan por un período sensible en el que están especialmente receptivos a ciertos estímulos y tienen una gran capacidad de aprendizaje. El método Montessori aprovecha este período sensato para proporcionar actividades y materiales que satisfagan los requisitos de desarrollo en los niños en esta etapa.

Autonomía y confianza: El método Montessori fomenta estos atributos a través de actividades prácticas y materiales manipulativos, los niños de 3 a 4 años aprenden a cuidar de sí mismos, a tomar decisiones y resolver problemas de manera autónoma. Esto les ayuda a desarrollar una sólida base de confianza en sí mismos.

Aprendizaje individualizado: esta metodología se basa en lo que significa los ajustes a los ritmos de cada niño. Durante estas edades, los niños tienen diferentes intereses, habilidades y estilos de aprendizaje, y el método Montessori permite que cada niño progrese a su propio ritmo y explore áreas que le resulten interesantes.

Desarrollo de capacidades sociales y preparación para la vida: A través del trabajo en comunidad y la interacción con otros niños, el método Montessori fomenta el perfeccionamiento social en los niños. Aprenderán a respetar los turnos, a colaborar, a

comunicarse y resolver conflictos de manera pacífica. Estas habilidades sociales son fundamentales para su desarrollo y éxito en la vida.

## **2.2.La finalidad del proyecto ¿Para qué se va a hacer?**

La finalidad de crear un rincón Montessori para los infantes en la Escuela “Ecuador Soberano” es proporcionar un entorno de aprendizaje virtual a docentes y un espacio físico a los niños para que puedan desarrollar su autonomía, libertad, movimiento, habilidades cognitivas, emocionales, sociales y autodirigida proporcionando un espacio educativo y enriquecedor para los niños de esta edad.

El rincón Montessori se diseñará de manera que los niños puedan elegir y manipular materiales educativos específicos, en cambio para docentes es el desarrollo de una plataforma de entornos virtuales con la información necesaria del material implementado, logrando un trabajo en conjunto cumpliendo las expectativas del método.

## **2.3.Que problemáticas resuelve la implementación**

La implementación de un rincón Montessori para los chicos en crecimiento y el desarrollo de una plataforma de entornos virtuales para docentes puede resolver diversas problemáticas relacionadas con su aprendizaje autónomo, desarrollo cognitivo, las habilidades sociales, creatividad la concentración y la atención logrando un entorno en el que los niños pueden descubrir y aprender el enfoque Montessori se basa en la filosofía y métodos desarrollados por la doctora María Montessori, que se centra en el respeto por la individualidad, la autonomía y el aprendizaje a través de la experiencia.

En palabras de María M., “El maestro/a debe ser una guía, pero no una guía directiva, sino un recurso, una persona que conoce a los niños/as y tiene la capacidad de ayudarlos y guiarlos en el momento oportuno” (Montessori M. , 2003)

La capacitación docente en este tema permite a los profesionales actualizar y perfeccionar sus conocimientos y destrezas para la formación de sus estudiantes y entre algunas de las problemáticas que se pueden abordar con la implementación de un rincón Montessori para niños se encuentra:

- a) Desarrollo de habilidades motoras: Los materiales Montessori están diseñados para ayudar a los niños a la motricidad fina y gruesa. Los niños pueden trabajar con actividades prácticas, como verter, atar cordones, enhebrar y cortar lo que contribuye a la coordinación de la vista y mano.
- b) Provoca Independencia: promueve la independencia ayudándolos a realizar tareas cotidianas como vestirse cuidar su espacio, aquí se construye la confianza y la autonomía.
- c) Estimulación del aprendizaje autodirigido: los materiales Montesorianos son creados para que los niños exploren y descubran por sí mismos y puedan elegir sus actividades.
- d) Desarrollo del lenguaje y comunicación: incluyen actividades para el desarrollo del lenguaje trabajo con letras y sonidos.
- e) Fomentar la concentración: las actividades Montes sorianas están diseñadas para fomentar la atención y concentración desarrollando habilidades importantes en su desarrollo.
- f) Respeto por la diversidad e individualidad: enseñarles a valorar la diversidad y respetar las diferencias individuales de cada niño.
- g) Desarrollo de capacidades sociales: los niños pueden aprender a compartir a resolver conflictos y lograr una comunicación efectiva con sus compañeros.

h) Desarrollo de habilidades cognitivas: en este punto ayuda a los niños a comprender lo que poseen y que son capaz de realizarlas logrando entender los conceptos abstractos.

#### **2.4.Las exigencias que tiene ¿Cómo se va a hacer?**

En cuanto a cómo se va a hacer, la implementación de un rincón Montessori implica seguir los principios y enfoques pedagógicos de Montessori, en cambio el desarrollo de una plataforma de entornos virtuales para los docentes involucra la ejecución de varias tareas en un mismo lugar en internet en un software LMS y construir mecanismos digitales como videos, medios de texto o multimedia capaces de generar conocimientos o reforzarlos inclusive para complementar o sustituir el proceso de educación tradicional, en la metodología pero con el manejo de tiempo accesible para su formación y esta orientadas a la gestión de una educación virtual con interactividad del docente, escalabilidad, inclusión y funcionabilidad, ofreciendo un entorno intuitivo al facilitar dicho proceso y sacarle provecho este ámbito. Además, se debe establecer una rutina y estructura en el rincón Montessori, permitiendo a los niños elegir libremente las actividades y trabajar en colaboración con ellos para fomentar su desarrollo integral, podemos detallar lo siguiente:

**Ambiente preparado:** Es necesario crear un ambiente seguro, ordenado y atractivo para los niños, con materiales y actividades adecuadas a su edad y desarrollo. Se deben proporcionar estantes bajos y accesibles, mesas y sillas de tamaño adecuado, y asegurarse de que el espacio esté organizado de manera que los niños puedan moverse libremente y elegir sus actividades.

**Materiales Montessori:** Se deben seleccionar cuidadosamente los materiales Montessori apropiados para esta edad, que sean manipulativos, sensoriales y desafiantes. Estos materiales deben estar disponibles en el rincón Montessori para que los niños puedan elegir y trabajar con

ellos de manera independiente. "La aportación científica que el método Montessoriano anticipa la educación sensorial. María Montessori fabricó material sensorial propio, pues para ella la educación de los sentidos tiene una gran importancia pedagógica". (Montessori, 1973, pág. 168) e incluso Leonardo Da Vinci escribió: "...todo conocimiento tiene su origen las percepciones" (Soler, 1992)

**Formación y capacitación:** Los educadores y cuidadores que trabajan en el rincón Montessori deben recibir formación y capacitación en el enfoque Montessori y en cómo guiar y apoyar a los niños en su aprendizaje autónomo.

**Observación y seguimiento individualizado:** Se debe realizar una observación continua de los escolares para identificar sus intereses y dotes individuales. Esto permitirá adaptar las actividades y materiales del rincón Montessori.

**Tiempo y paciencia:** La implementación de un rincón Montessori requiere tiempo y paciencia. Los niños necesitarán tiempo para familiarizarse con los materiales y las rutinas del rincón, así como para desarrollar la concentración y autonomía. Es importante brindarles el tiempo y el espacio necesarios para que exploren y aprendan a su propio ritmo.

El código ético en el aprendizaje es fundamental en un círculo donde la evolución y la tecnología tiene un papel central en la educación, ya que es una herramienta fundamental en cualquier ámbito de la vida. Este código ético establece valores que guían la conducta de los estudiantes, profesores y demás individuos en el avance del conocimiento. La finalidad es fomentar un entorno justo, respetuoso y responsable estableciendo bases para una convivencia armoniosa estableciendo valores que nos definen como personas de una comunidad de aprendizaje.

## **2.5. Compromisos y deberes en las relaciones**

### ***2.5.1. Con el alumnado***

- Poner a disposición del aprendiz todos los recursos disponibles para un efectivo aprendizaje.
- Proporcionar estilos de aprendizaje innovadores
- Comunicar a los estudiantes las reglas y lineamientos que deben seguir
- Brindar al alumno un ambiente acogedor y de calidad.
- No permitir tratos discriminatorios entre alumnos.
- Evaluar de manera justa y acorde a los conceptos compartidos en clase.
- Ante ciertas circunstancias y adversidades que tengan los alumnos, escucharlos y brindarles el apoyo motivacional necesario para solucionar el problema suscitado.
- Disponibilidad ante consultas de los padres de familia.

### ***2.5.2. Con las familias y los tutores***

- Incentivar la colaboración de alumnos y maestros con el fin de apoyarse, proporcionando recursos y estrategias para el hogar.
- Colaborar participando en las actividades y reuniones que se realicen en la institución educativa.
- Acudir a la institución educativa regularmente para informarse del rendimiento de su representado/a.
- Consultar al docente como está el proceso de aprendizaje y si hay que reforzar el conocimiento adquirido en alguna asignatura.

- Enseñar a los hijos/as los valores para aplicarlos en todas las circunstancias que se presenten, fomentando la disciplina y el respeto.
- Verificar diariamente el horario escolar y revisar conjuntamente con el alumno las tareas enviadas a realizar en sus hogares.

### ***2.5.3. Con la institución educativa***

- Motivar a los alumnos el respeto que debe existir en la institución educativa
- Fomentar la disciplina en los estudiantes
- La convivencia respetuosa que debe mantener con toda la comunidad educativa
- Realizar una planificación estructurada mediante una organización didáctica
- La ya y participación en el aula es primordial
- Respetar los estatutos designados por la institución
- Participar en los proyectos eventos y actividades que organiza el centro educativo
- Fomentar el cuidado y mantenimiento de las instalaciones
- Ofrecer canales de consulta

### ***2.5.4. Con los compañeros***

- Ambientar un clima educativo
- Respeto a las planificaciones de cada docente
- Respetar los criterios establecidos por los docentes
- Ser discretos con el profesionalismo de cada profesor
- Competencia y desarrollo profesional: Los profesionales deben mantener y mejorar constantemente sus habilidades y conocimientos.

- Confidencialidad: Deben proteger la información confidencial de su comunidad educativa.
- Integridad: Los profesionales deben actuar con honestidad y sinceridad en todas sus interacciones laborales.
- Responsabilidad: Deben asumir la responsabilidad de sus acciones y decisiones.
- Lealtad: se rige a la comunidad educativa poniendo énfasis en la institución.
- No discriminación: Los profesionales deben mantener una actitud de respeto y tolerancia no deben discriminar a nadie.
- Respeto: Deben ser demostrado hacia sus colegas, alumnos, padres de familia y personal que labora en la institución fomentando la educación en valores.
- Cumplimiento de las leyes y regulaciones: Promoviendo la educación inclusiva.
- Actualización en avances tecnológicos: Mantenerse actualizado en el área tecnológica cuyos programas puedan aplicarlos de manera adecuada en la institución logrando impartir sus conocimientos a sus alumnos y padres de familia.
- Investigación y análisis: compete el diseño y planificación implementando la gestión de evaluación y control de las tareas que se les envía a los alumnos logrando llegar a una comunicación con los padres de familia y presentar los resultados obtenidos para generar más dedicación en los mismos.
- Participar en actividades de formación y capacitación: que son brindadas en la institución para mejorar el ambiente educativo.



### **2.5.5. Con la sociedad**

- Respeto, tolerancia hacia la comunidad: el respeto por los derechos de cada persona es fundamental.
- Participación activa en la comunidad: todos los habitantes tienen la obligación de participar en proyectos que ayuden a el progreso de la ciudadanía, a la libre expresión y contribuir al debate público sobre cuestiones de interés común.
- Solidaridad y apoyo a los necesitados: apoyar a las organizaciones que tienen el propósito de ayudar a quienes enfrentan dificultades, por medio de donaciones caritativas, voluntariado o apoyo a programas sociales.
- Cuidado del medio ambiente: Las personas y las instituciones tienen la responsabilidad de cuidar el entorno natural mediante programas de concientizar a cuidar el medio ambiente.
- Fomentar la educación: la comunidad educativa tiene la responsabilidad de brindar oportunidades de educación logrando así englobar el entorno de aprendizaje.
- Contribución al desarrollo económico: Las empresas tienen la responsabilidad de generar empleo, para que de esta manera poder generar la educación.

### **2.6. Guía de prácticas adecuadas en la comunicación de entornos virtuales**

La tecnología establece medios de estudio digitales para una nueva forma de comunicación a nuestros alumnos, es por ello que la aplicación del método Montessori en una escuela rural a través de entornos virtuales de aprendizaje requiere un enfoque especializado para adaptar las buenas prácticas de comunicación a los requisitos de los estudiantes, es importante mantener el enfoque en el estudiante, la comunidad y la flexibilidad de la comunicación a través

de la armonía que se debe generar a nuestros estudiantes que son clave para el éxito. Para lo cual proponemos algunos puntos importantes:

- a) Formar una comunidad en línea: Fomentando un sentido de comunicación con la comunidad entre los estudiantes y sus familias a través de plataformas de comunicación, como foros o grupos en donde se pueda establecer el dialogo. Esto ayudará a la colaboración y el apoyo mutuo, en aspectos esenciales que van a ayudarnos con la implementación del método Montessori.
- b) Estabilidad: garantizando que las pautas de comunicación sean claras para todos los participantes, incorporando horarios de clases virtuales, tareas, evaluaciones y guías para preguntas y dudas.
- c) Comunicación asincrónica: sabemos que, en una escuela rural, el acceso a Internet puede ser limitado de esta manera él se proporciona el contenido y actividades que puedan ser accedidos en cualquier momento, lo que permite a los estudiantes adaptar su aprendizaje de acuerdo a la disponibilidad de conexión.
- d) Facilita la comunicación de maestro – alumno: incentiva a los estudiantes a hacer preguntas, expresar sus opiniones y dar retroalimentación. En donde utilizaremos herramientas como foros, correos electrónicos, sesiones de chat para fomentar la participación de los alumnos.
- e) Aprovechar diferentes formatos de aprendizaje: Proporcionando información con varias herramientas como videos, lecturas y ejercicios prácticos para adaptarte a los nuevos modelos educativos.
- f) Accesibilidad: Asegurándonos de que el contenido y las herramientas que utiliza sean accesibles para todos los estudiantes.

- g) Equilibrio: el método Montessori fomenta la autonomía del estudiante, es importante encontrar un equilibrio entre la independencia y la orientación brindando apoyo cuando sea necesario y logrando que los estudiantes tomen decisiones en su aprendizaje.
- h) Comunicación con padres y tutores: informar a los padres sobre el avance académico de sus hijos a través de reuniones. Involucrar a las familias es esencial en el método Montessori.
- i) Flexibilidad: Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades estableciendo metas y evaluando su progreso, ya que los enfoques de enseñanza permiten que los estudiantes se adapten a sus necesidades.
- j) Evaluación: en el método Montessori la evaluación refleja el aprendizaje real de los estudiantes, en lugar de depender únicamente de exámenes estandarizados.
- k) Redes sociales: Padel Edmodo o Schoology facilitan a los docentes y estudiantes enlazarse en línea para asimilar recursos educativos y es una manera muy positiva de apoyar el conocimiento de los alumnos más jóvenes.
- l) Juegos educativos: Cerebriti, Kahoot o Quizizz ayudan a crear juegos educativos virtuales para reforzar el aprendizaje, y convertir a las clases en interactivas utilizando la gamificación.
- m) Los gestores de contenido Blogs y wikis: ayudan a crear espacios dinámicos y los estudiantes publican comentarios, información y reflexiones. Utilizando feedback desarrollando el pensamiento crítico y creativo.
- n) Debates: Implementan foros en los cuales se puedan exponer sus puntos de vista en ciertos temas, a la vez generan lluvias de ideas con sus compañeros apoyándose a buscar soluciones.

- o) Mensajes: En las plataformas digitales, mediante la mensajería interna permite a los estudiantes interactuar en el contexto educativo con el docente.
- p) Trabajos en línea: La eficiencia que dan los trabajos en línea ayuda a la retroalimentación en tiempo y forma para la evaluación del alumno.
- q) Contenido multimedia: Los recursos digitales de video pueden revisar en su tiempo libre, y adaptándose a los horarios del alumno.

### **3. DISEÑO DE MATERIALES EDUCATIVOS DIGITALES**

Se analiza las aptitudes informáticas y la implantación de herramientas tecnológicas que los docentes utilizan en inicial uno de la escuela “Ecuador Soberano”.

En la institución educativa ubicada en la parroquia rural de Ascazubí aún no existe la metodología Montessori y en las escuelas del sector existe un desconocimiento de las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje por ello se busca implementar un rincón con el material básico para la potenciación de los conocimientos de los estudiantes y lograr acrecentar en movimiento en los niños de inicial debido que la Pandemia ocasionó el uso excesivo de dispositivos tecnológicos. A fin de que este proyecto sería el primero en implementarse en la zona a nivel del distrito educativo Cayambe logrando formar niños con autoestima elevada.

El objetivo principal de Montessori es ayudar en la autonomía y el potencial que posee cada niño con la finalidad de guiar un proceso estructurado, que permitan ser una guía virtual de cada rincón implementado con a un personaje representativo del material. Los docentes de podrán ampliar su formación más allá del horario establecido en la institución. En este

manual los docentes podrán realizar actividades adicionales, bien para realizar en casa o en el aula, este método utiliza la valoración continua o constante que es un ente indicador que se observa en cada niño.

### **3.1. Justificación curricular**

#### ***3.1.1. Objetivo General***

Reconocer las habilidades tecnológicas de docentes y estudiantes involucrados en el proyecto de la implementación de un rincón con La Metodología Montessori y la Actividad Lúdica en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje en los niños y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano” por medio de una guía didáctica virtual para la potenciación de los conocimientos tecnológicos y medios digitales.

#### ***3.1.2. Objetivo General***

- Identificar la influencia tecnológica en docentes dentro y fuera de la institución para observar la viabilidad del proyecto gracias a conversaciones frecuentes entre autoridades, docentes y equipo de trabajo fotografiado en el anexo 1.
- Diseñar un personaje icónico para la implementación del material en el rincón.
- Plasmar la información obtenida en un manual virtual para la potenciación de los conocimientos de los estudiantes y guía para docentes.

### **3.2. Contenidos Conceptuales**

- Currículo Nacional de Educación
- Planificación curricular institucional
- Metodología Montessori

### **3.3.Procedimentales**

- Diagnóstico de los instrumentos digitales que son utilizadas por docentes y alumnos.

### **3.4.Actitudinales**

- Elaborar y difundir contenido educativo en la web.

### **3.5.Criterios de evaluación**

- Realizar una apreciación de la evolución digital que han alcanzado los maestros, que atenúe el conocimiento obtenido favoreciendo el uso de las herramientas tecnológicas.

### **3.6.Recursos digitales educativos planteados**

- Diseño de un personaje icónico para la implementación del material digital como videos, actividades, escenas y en material físico, este permite lograr la identidad del niño con el material proporcionado e inclusive relacionar a docentes con los recursos físicos. Utiliza el logo de la institución con sus colores representativos y hará referencia al método.
- Manual virtual para la potenciación de los intelectos de los alumnos y guía para docentes que resuelva dudas frecuentes y proporcione la creatividad en otras actividades posibles con el material.

### **3.7.Preguntas de reflexión**

#### ***3.7.1. ¿Cuál es el objetivo principal del método Montessori?***

Se puede definir que el principal propósito del Método Montessori es apoyar a cada niño a lograr sus capacidades elevadas. Este método plantea el desarrollo integral del niño, promoviendo su autonomía, independencia, creatividad y pensamiento crítico. El ambiente preparado y los materiales específicos permiten aprender a cada alumno a su propio ritmo, lo que fomenta su curiosidad y motivación por aprender.

### **3.7.2. ¿Cuáles son los principios claves del Método Montessori?**

Estos principios son fundamentales en el Método Montessori y están diseñados para cultivar un entorno de formación en el que los niños puedan desarrollarse de manera integral y convertirse en individuos autónomos, responsables y comprometidos con su propia educación. Estos principios se enfocan en el aprendizaje del niño a través del respeto a su desarrollo natural y la creación de un ambiente adecuado a su edad y desarrollo:

- a) Ambiente preparado: orden, estructura, materiales educativos accesibles y libertad de movimiento.
- b) Aprendizaje basado en experiencia: manipulación de materiales concretos, estimulación de los sentidos.
- c) Respeto y Autonomía: reconocer la individualidad del niño e incentivar la toma de decisiones.
- d) Aprendizaje individualizado: adaptarse al tiempo y estilo de aprendizaje de cada niño, valorar sus intereses y necesidades.
- e) Educador - Guía: observar a el niño en su proceso de aprendizaje, brindar apoyo, fomentar el descubrimiento y la exploración.
- f) Desarrollo social y emocional: promover la cooperación y la convivencia pacífica y estimular la empatía y el respeto.
- g) Estimulación del aprendizaje a través del juego: incorporar el juego como parte integral del proceso y potenciar la imaginación y la creatividad.
- h) Periodos sensibles: etapas de desarrollo en las que el niño esta especialmente receptivo a ciertos estímulos y aprovechar estos periodos para potenciar sus habilidades.

### ***3.7.3. ¿Cómo se aplica el Método Montessori?***

Este enfoque Montessoriano se aplica principalmente en entornos de educación preescolar y primaria, pero algunos principios también pueden ser aplicados en el hogar. Es importante destacar que el enfoque Montessori requiere una formación específica para los educadores y un compromiso con los principios Montessori:

1. Ambiente adecuado
2. Uso de materiales educativos Montessori
3. Planes de trabajo individualizados
4. Observación y seguimiento cercano del educador

### ***3.7.4. ¿Beneficios del método Montessori?***

Es importante destacar que el método Montessori y su eficacia puede variar según el entorno y la implementación. Sin embargo, muchos padres y educadores han encontrado con beneficios significativos para el desarrollo de los niños:

1. Mejoramiento de habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras.
2. Fomento en la confianza en sí mismo y la autoestima
3. Estimulación de la creatividad, determinación de problemas y la curiosidad
4. Generación de la independencia y autodisciplina
5. Prepara a el niño para la vida y el trabajo en sociedad
6. Desarrollar un pensamiento crítico



### ***3.7.5. ¿Críticas y controversias sobre el método Montessori?***

Las críticas al método Montessori varían y no todos los críticos están de acuerdo, además, muchas de estas críticas también han sido refutadas por defensores del método Montessori, quienes argumentan que el enfoque es altamente efectivo en el fomento del aprendizaje autodirigido, la creatividad y el desarrollo completo de los niños. La elección entre Montessori y modelos educativos debe basarse en las exigencias individuales de los niños y las prioridades de los padres como:

1. Son imitados en el desarrollo de habilidades académicas específicas.
2. Dificultades en su aplicación en contextos tradicionales de educación.
3. Requiere de educadores capacitados en el enfoque Montessori.

### ***3.7.6. Tipo de actividades***

En general, el principio que los niños son naturalmente curiosos y tienen un deseo innato de aprender. Por lo tanto, las actividades se adaptan para satisfacer esas necesidades y fomentar un afecto por el aprendizaje en su vida estudiantil, el entorno Montessori está diseñado para ser tranquilo, ordenado y armonioso, lo que crea un ambiente propicio para la concentración y el desarrollo personal:

1. Actividades prácticas de la vida diaria
2. Trabajos sensoriales
3. Trabajos de matemáticas y lenguaje
4. Actividades artísticas y musicales.

### ***3.7.7. ¿Cuál es la edad adecuada para comenzar con el método Montessori?***

Desde el nacimiento hasta la adolescencia, pero nuestro proyecto está enfocado en niños de 3 a 4 años.

### ***3.7.8. ¿Qué diferencia al método Montessori de otros enfoques educativos?***

El primero tiene enfoques educativos tradicionales por la autonomía, el aprendizaje activo, la individualización, la colaboración entre edades y la evaluación basada en la observación continua. Estas pueden influir en el estilo de la instrucción y desarrollo que participan del entorno Montessori:

1. Enfoque centrado en el niño y su desarrollo integral
2. Énfasis en la autonomía y la libre elección
3. Uso de materiales específicos y la mayoría son hechos en madera

## **3.8. Guion multimedia**

En este proyecto contextualizaremos por separado a docentes y a estudiantes:

El grupo de docentes a quienes está dirigido uno de los recursos digitales como lo es la plataforma de entorno virtual con el material de la metodología Montessori, son normalmente personas entre 30 a 35 años de edad, que acompañan a los niños de inicial sin embargo en esta ocasión al ser una escuela pequeña y ubicada en una zona rural, cuenta con una sola docente que se orienta en un contenido audiovisual formativo y de crecimiento profesional en plataformas de internet certificadas, con datos de calidad entre ellos podremos mencionar páginas web, archivos en PDF, libros virtuales y en poca cantidad de tiempo es dedicado a redes sociales a pesar de considerar que si contienen material educativo y productivo para sus labores diarias.

En cambio, el desarrollo de un personaje animado a modo de superhéroe está enfocado a pequeñas edades de la escuela “Ecuador Soberano”, que su canal digital es televisión o celulares y son los programas infantiles o series animadas su principal consumo audiovisual, en general una generación digitalizada desde temprana edad, identificada con superpoderes en niños y en niñas animaciones coloridas y musicales. En cuanto a su condición social en una zona rural pasan más tiempo en medios digitales por la falta de actividades a su corta edad. Uno de los materiales que se propone es el video tanto para docentes y niños que se ha contextualizado anteriormente.

### ***3.8.1. Preguntas de reflexión del guion multimedia***

#### **¿Qué?**

Un personaje animado con trazos de super héroe que identifique a cada niño o niña e invite al uso de material Montessori implementado en el rincón que contenga los colores propios de la escuela “Ecuador Soberano” y su escudo.

Un video introductorio al material Montessori del rincón implementado, que contiene una secuencia de imágenes o escenas en movimiento con textos acompañados de música.

Una guía virtual didáctica que contenga una introducción de la metodología además del instructivo con el material y las actividades a desarrollar cada niño o niña dentro del rincón.

#### **¿Para quién?**

El video y el personaje está orientado a niños y niñas de 3 a 4 años de edad de la escuela “Ecuador Soberano” parroquia de Ascazubí, una zona rural del cantón Cayambe. Los estudiantes tienen disponibilidad a telefonía móvil con acceso a internet.

La guía didáctica virtual está enfocada a los docentes que se encuentran a cargo de los peques de inicial I y necesitan un apoyo documentado de la metodología, esta guía detallará cada material para su correcto uso.

### **¿Para qué?**

El personaje animado permite identificar o asimilar al niño o niña la invitación a una nueva forma de aprender con un material fácil y a su alcance en la institución que asiste, ayuda a la niñez, enfrentándose con todo tipo de personajes malvados como el desconocimiento y la ignorancia.

Con el vídeo didáctico la transmisión de conocimientos resulta fácil a los profesores y a los alumnos el aprovechamiento de éstos. Podemos decir este recurso educativo es aquel que realizado anticipadamente informa sobre la metodología Montessori y su correcta aplicación o uso.

La guía es un recurso pedagógico fundamental en avance de la planificación de la enseñanza y del aprendizaje, y la didáctica utilizada en la creación de estrategias para optimizar el proceso con actividades propuestas.

### **¿Cómo?**

El personaje animado es realizado primero con bocetos creados a lápiz, luego se fue dando trazos suaves en el programa Ilustrador como vector finalmente el arte con color y forma definida para culminar la animación en Adobe Animate en cuanto al movimiento de cabeza, manos, capa y el sol del fondo.

La elaboración del video es gracias a la utilización de las herramientas como: Imovie que es un editor de video, como parte del paquete para Macintosh, el cual nos permitió editar la película de forma profesional desde casa.

Para el último recurso multimedia, la guía didáctica virtual fue elaborada en el editor de texto Word, se la organizo con imágenes de la página freepik para ser convertida a formato PDF, esta detalla cinco actividades posibles con el material Montessori del rincón entregado.

### **¿Cuándo?**

Se plantea la visualización del video del uso de los materiales de Montessori en una clase el día que se los entregue en la escuela aproximadamente en 40 minutos con la presencia de los docentes y alumnos de inicial de la escuela “Ecuador Soberano”.

La guía se entregará de dos formas para ser utilizada por el docente de forma virtual por los enlaces que contine en cada una de las cinco actividades propuestas en un cd y publicada en la plataforma de uso de la institución y también de forma impresa para tenerla disponible completamente.

El personaje animado de Pekesori será ubicado en cada uno de los materiales entregados de la metodología en el rincón además fue utilizado en los dos recursos anteriores.

### **Manifiesto:**

Se plantea utilizar programas informáticos diseñados como herramientas para facilitar ciertas tareas complejas en la multimedia y hacer más sencilla la experiencia informática como:

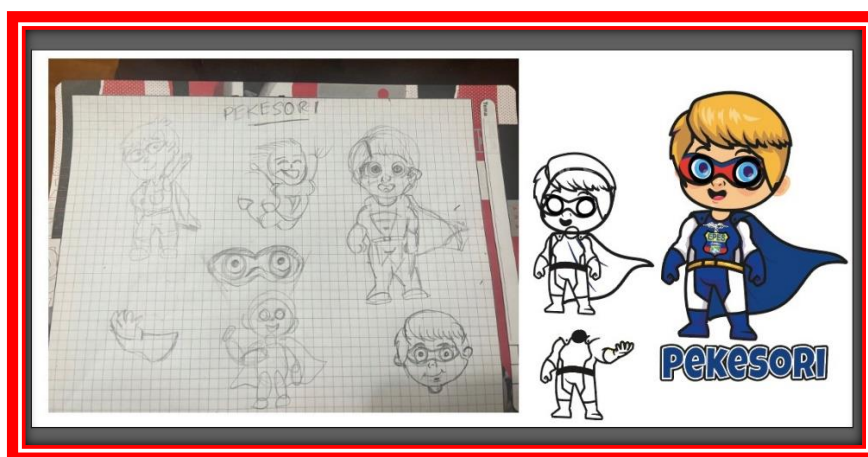
- i. iMovie
- ii. freepik

- iii. Adobe Animate
- iv. Ilustrador
- v. Paquete Office – Word

### 3.8.2. *Guion multimedia 1*

**Título:** Personaje animado llamado Pecosori un pequeño super héroe que identifica el material del rincón Montessori implementado en la escuela “Ecuador Soberano”.

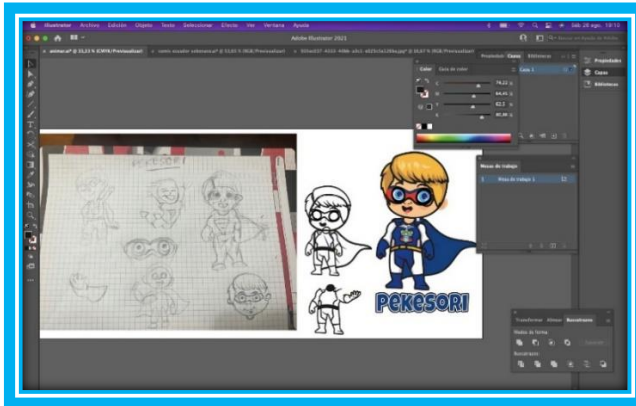
**Descriptivo:** Es un personaje de ficción, pequeño como un niño entre 3 y 4 años cuyas características superan a las de cualquier amigo porque conoce y comparte la metodología Montessori como su super poder, como se visualiza en la figura 1, lleva los colores de la escuela “Ecuador Soberano” en su antifaz, traje y capa además en su pecho se encuentra el sello de la institución, contiene animaciones en su capa, mano, cabeza y en el sol sobre el cual resplandece. Este personaje representará la invitación a utilizar el material físico y digital.



*Figura 1. Bocetos iniciales a lápiz del personaje animado*

**Base didáctica:** contenido gráfico ilustrativo e informativo que invita al uso de la metodología Montessori y la actividad lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños

y niñas de 3 a 4 años de la escuela “Ecuador Soberano”. Además, la animación permite familiarizar a estudiantes y docentes con el material del rincón como una estrategia didáctica como se indica en la figura 2.



*Figura 2. Trazos en Illustrator como vector del personaje animado*

**Tipo de recurso o actividad:** animación, pequeño personaje con movimiento básico.

**Parametrización:** El personaje animado contempla una animación de movimiento en manos, capa, cabeza y sol que le rodea y resplandece. Colores representativos de la institución y el sello de la escuela “Ecuador Soberano”, señalado en la figura 3.



*Figura 3. Animación de Pekesori*

**Archivador:**

- Bocetos iniciales a lápiz.

- Imágenes de fondo.
- Efectos de animación en movimientos.
- Música de fondo Mp3.

**Enlaces al material:**

<https://wetransfer.com/downloads/0aa5678360fb71a6803879d5e2cf214320230830023627/cb3be3579e8e6dbe8b3bc20523dab26c20230830023627/2eb999>

**3.8.3. Guion multimedia 2**

**Título:** Video ilustrativo del proyecto Metodología Montessori implementada en escuela “Ecuador Soberado”.

**Descriptivo:** Es un video que contiene una demostración de los rincones de la metodología Montessori el cual lo adaptaremos al proyecto y con ello se da conocer como el niño aprende jugando con la ayuda de este material que lleva como icono a Pekesori, un pequeño super héroe, en el video se detalla que cada rincón tendrá mucha diversión y sus espacios son amigables captando así la atención estudiante en su aprendizaje y su actividad lúdica.

**Base didáctica:** contenido gráfico ilustrativo e informativo del tema propuesto.

**Tipo Material:** video con texto, audio, imágenes sobre el material Montessori.

**Parametrización:** video con audio de fondo, animaciones, gifs e imágenes del tema con textos a modo de división en las escenas gráficas, como se observa en las figuras 4,5 y 6.



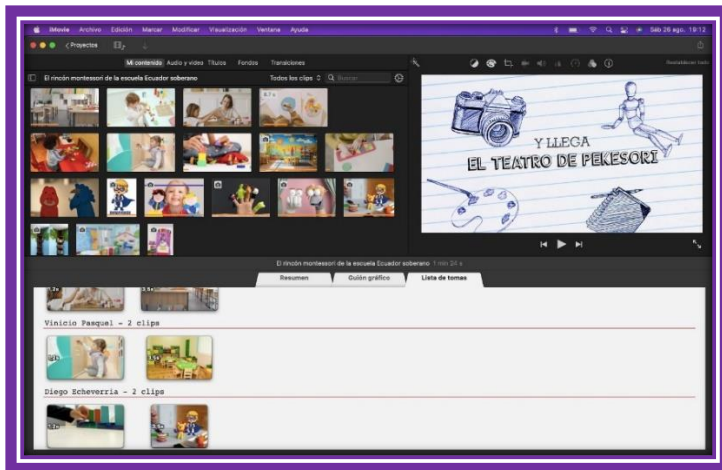


Figura 4. Imágenes del desarrollo del video ilustrativo con texto

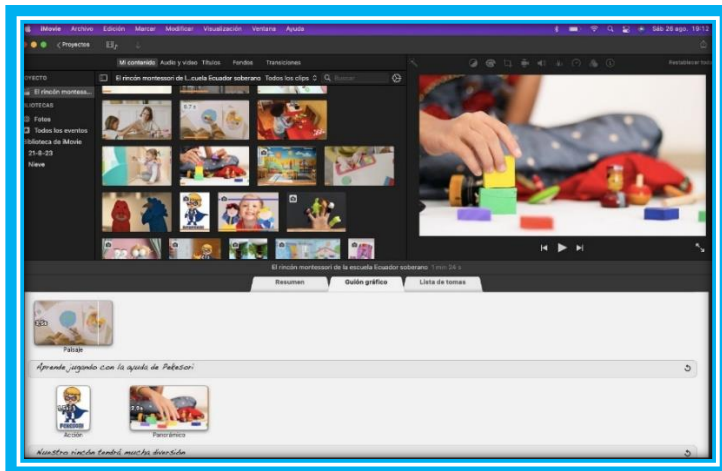


Figura 5. Elaboración del video ilustrativo con imágenes y audio

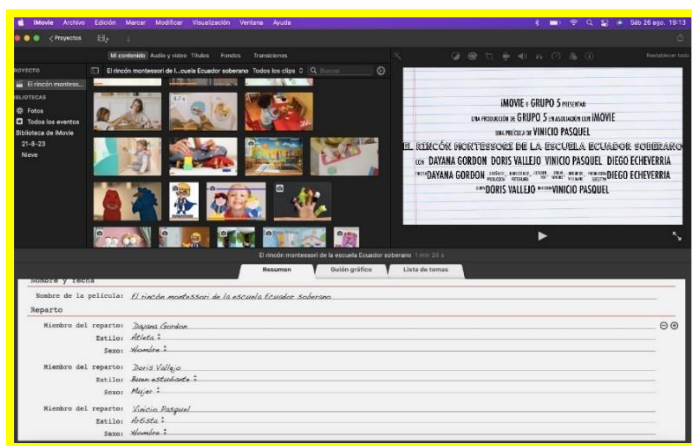


Figura 6. Créditos del video ilustrativo

**Archivador:**

- Música de fondo Mp3.
- Videos base de la página freepik
- Imágenes de la metodología Montessori
- Efectos de animación en textos.
- Gifs
- Imágenes del material de Montessori

<https://materiales-montessori.com/juguetes-montessori/tabla-curva-montessori-pikler-waldorf>

**Enlaces al material:**

<https://wetransfer.com/downloads/adeb2dbd0c6e1407c221d09a40b91f7820230830023302/7b05a9fb3908ff6ebcc35ec76e021cfa20230830023303/67a1ff>

**3.8.4. Guion multimedia 3**

**Título:** Guía didáctica virtual para docentes de la implementación de material Montessori.

**Descriptivo:** Es un documento que indica el planteamiento adecuado para la enseñanza del centro educativo como lo establece la figura 7, dirigida a los docentes como actividades y el beneficio que obtienen los niños en su desarrollo.



*Figura 7. Guía didáctica virtual*

Mediante este método Montessori los docentes cumplen la función de guía del aprendizaje y deben aplicar estrategias que mejoren la metodología para la educación de los niños a través de la observación donde lograremos identificar las necesidades, intereses y curiosidades que existe en cada niño, generando en ellos como su objetivo principal la independencia, misma que estimula sus capacidades haciendo que sean autónomos, independientes, creativos y les permita experimentar y explorar en el medio en que se desenvuelven, logrando que el niño este ansioso por su conocimiento ya que el potencial completo está en la participación de los niños, como lo manifiesta la figura 8.



*Figura 8. Actividades de la guía*

**Base didáctica:** contenido gráfico y textual ilustrativo e informativo de la metodología Montessori y cinco actividades propuestas.

**Tipo de recurso:** documento con texto e imágenes sobre el material Montessori y sus actividades.

**Parametrización:** documento con imágenes del tema y textos, organizados con portada, introducción y actividades en los colores de la escuela “Ecuador Soberano”. Además, muestra links de videos modelos de cada actividad.

### **Archivador:**

- Imágenes de la metodología Montessori
- Textos y actividades
- Links de videos de actividades:
- <https://www.youtube.com/watch?si=wpGPFgMY300TsDsv&v=6aG7rxbsItM&feature=youtu.be>

[tM&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?si=wpGPFgMY300TsDsv&v=6aG7rxbsItM&feature=youtu.be)

- <https://www.youtube.com/watch?v=7qip7Cm45zI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=owqpQwcNsFw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KsJo17J8daY>
- <https://www.youtube.com/shorts/HdAhPRg9qbw>

### **Enlaces al material:**

<https://we.tl/t-G37khRnDaB>

### **3.9.Objetivos del material didáctico**

En isEazy Author se puede considerar cada proyecto como una unidad o bloque de aprendizaje por esta variedad de elementos que provee como textos, multimedia, galerías, juegos, simuladores, mapas, enlaces entre otros, permitiendo a realizar cursos completos e-learning capaces de reforzar aprendizajes con ejercicios del tema. Cuenta con una gran base de plantillas apta para cualquier tema que el autor desee, a pesar que este no tenga conocimientos técnicos y lo maneje de forma intuitiva, revelado en la figura 9.



Figura 9. Configuración básica del curso en Iseasy.com

La creación de los contenidos e-learning son atractivos y profesionales con facilidad y tiene el rendimiento de una aplicación de escritorio con la ventaja que se va salvando el trabajo del progreso en el proyecto con la posibilidad de diferentes opciones para distribuir el contenido: publicarlo isEazy Author Go, exportar en un paquete SCORM, descargar en zip, como enlace directo o para un blog, como la figura 10 lo muestra a continuación.

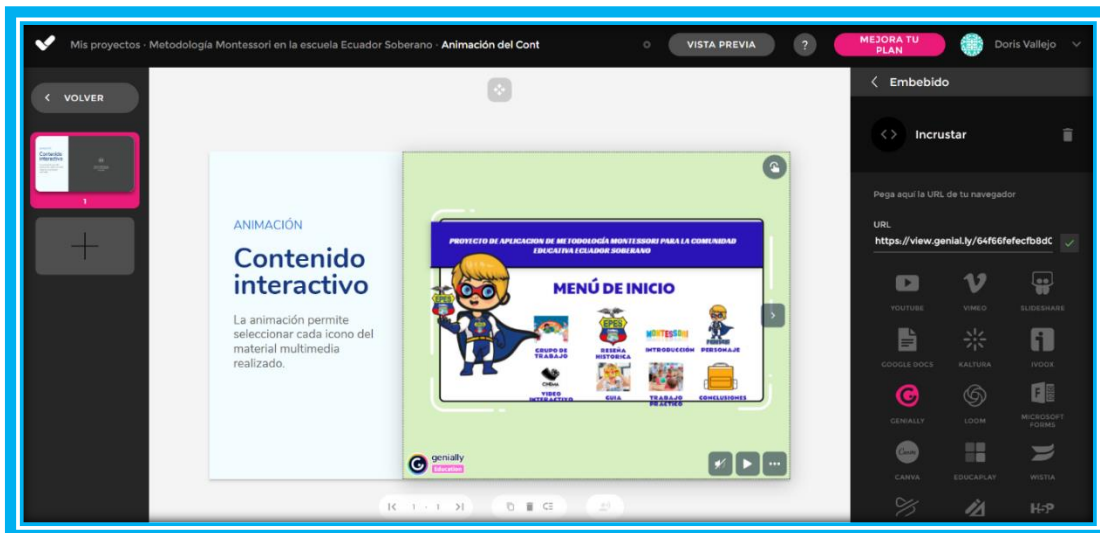


Figura 10. Contenido animado

## **Contenido**

Se ha dividido en dos secciones para organizar el contenido del curso

1. Sección 1- Inicios
  - a. Portada
  - b. Presentación del grupo
  - c. Tabla de contenido
  - d. Animación general del contenido
2. Sección 2- Contenidos
  - a. Personaje animado
  - b. Video ilustrativo
  - c. Guía didáctica
  - d. Actividades Montessori
  - e. Gracias
3. Evaluación

## **Proceso**

1. Crear cuenta gracias al uso de un correo electrónico.
2. Crear nuevo proyecto con su título
3. Crear dos secciones para organizar el contenido
4. Establecer la imagen del curso con el personaje que se realizó como recurso multimedia previamente.
5. Seleccionar el modo de la portada y los colores de la plantilla
6. Seleccionar el idioma del curso
7. Digitar una descripción breve del curso

8. Maquetación de cada Slide con documentos, enlaces, videos, animaciones.
9. Desarrollar el elemento a tipo evaluación.
10. En la distribución establecer como enlace directo para la publicación y la generación del paquete SCROM.

### **Enlace**

- Paquete Scrom

<https://iseazy.com/dl/81b5ff585f6e4bde953f61725063113f>

## **4. PLATAFORMA DE GESTIÓN DE ENTORNOS VIRTUALES**

### **4.1. Componentes en el proceso educativo**

En la plataforma propuesta los principales usuarios serán los docentes y cuerpo directivo, los mismos que serán capacitados por los maestrantes, para que ellos sean capaces de formar a su grupo infantil como dice: "nuestra obra de adultos no consiste en enseñar, sino en ayudar a la mente infantil en el trabajo de su desarrollo" (Montessori M. , 1971)

Cuya acción educativa se llevada a cabo en una plataforma que será seleccionada oportunamente para que se encuentre disponible el material básico del tema.

### **4.2. Cuestiones pedagógicas**

Los estudiantes para esta labor educativa desarrollaran la metodología Microlearning que brinda técnicas de aprendizaje virtual basadas en sus propias investigaciones utilizando ciertos parámetros como: preguntas, planteamientos y problemas.



Esta acción forma parte de un entregable físico y digital más amplio gracias a esta metodología facilitará el proceso de capacitación a los docentes logrando abordar objetivos y necesidades educativas acorde al entorno que se encuentra enfocado.

### **4.3.Actividades**

Actividades para capacitar a docentes y directivos de la escuela “Ecuador Soberano”

1. Talleres de introducción y sesiones síncronas a la pedagogía Montessori: en estos talleres el principal objetivo es que los docentes tengan una visión general de los principios y ejecución del método
  - a) Introducción del método Montessori
  - b) El medio ambiente preparado en el aula
  - c) Seguimiento individualizado para cada alumno
  - d) Uso adecuado de los materiales Montessori
  - e) Comunicación con los padres de familia adecuada
  
2. Observación en aulas Montessori: en esta actividad permite a los docentes observar y aprender cómo se implementa la pedagogía.
  - a) Aprender cómo se implementa la pedagogía en la práctica.
  - b) Conocer materiales y técnicas para utilizar en el método
  - c) Dar criterios de y reflexiones sobre las observaciones.
  - d) Realizar actividades utilizando los materiales Montessori

3. Seminarios sobre los materiales Montessori y lecturas de profundización: aquí se dará a conocer información detallada de cada material educativo utilizado en el método Montessori, también estrategias para el uso de los materiales.
  - a) Seminario sobre el seguimiento y utilización de herramientas para comprender las necesidades de los escolares y adaptar la enseñanza personalizada.
  - b) Seminario sobre el papel del docente ya que ellos son observadores y facilitadores.
  - c) La evaluación formativa donde los docentes aprenderán a utilizar estrategias, evaluación y desempeño.
  - d) Aprender sobre la importancia del ambiente en el aula para los alumnos.
  - e) Desarrollar habilidades para poder fomentar en los alumnos el autoaprendizaje y amor a sus actividades.
  - f) Establecer una comunidad de respeto.
  - g) Elaboración del currículo Montessori con debates y cuestionarios: en este punto nos centramos en ayudar a los docentes a diseñar sus planes de estudio basados en los principios de la pedagogía.
  - h) Práctica reflexiva
  - i) Crear un entorno educativo respetuoso donde se fomente el sentido de comunidad.
  - j) Formar una coyuntura en el que estimule curiosidad en los alumnos.
  
4. Técnicas para fomentar la autonomía y el autoaprendizaje con guía de actividades: en este punto nos enfocaremos en enseñar estrategias para promover la independencia y el autodescubrimiento en los alumnos.
  - a) Establecer metas personales
  - b) Planificación y organización aprender a administrar su tiempo

- c) Fomenta la autorreflexión.
  - d) Fomentar la curiosidad y exploración en los alumnos.
  - e) Utilizar los recursos digitales como bibliotecas virtuales, tutoriales.
  - f) Fomenta el aprendizaje colaborativo
  - g) Autonomía en sus tareas.
  - h) La autorreflexión en los alumnos.
    - i) Resolución de problemas
    - j) Evaluación flexible
    - k) Ser mentores para desarrollar sus habilidades.
5. Integración de la tecnología en el método Montessori con herramientas virtuales:  
aborda la capacitación de como integrar herramientas digitales respetando los principios fundamentales del método.
- a) Familiarización con las herramientas digitales
  - b) Uso responsable de la tecnología
  - c) Evaluación del aprendizaje utilizando herramientas digitales
6. Aprendizaje entre docentes con debates de socialización: actividades grupales compartiendo experiencias que nos permitan reflexionar sobre las prácticas pedagógicas.
- a) Grupos para estrategias temáticas
  - b) Observaciones de campo
  - c) Proyectos colaborativos entre docentes
  - d) Análisis de habilidades para resolución de problemas

e) Autoevaluación entre docentes.

7. Evaluación y seguimiento con test de aprendizajes: crear estrategias de evaluación adecuado a el método Montessori.

#### **4.4.Usos del ambiente virtual**

La plataforma detallará a los docentes la organización semanal y en qué consistirá las actividades mencionadas como los talleres, seminarios, las observaciones de aula, las planificaciones de clase y las evaluaciones que gracias a las actividades de la guía didáctica serán encaminadas al aprendizaje digital con práctica presencial.

#### **4.5.Recursos de apoyo**

Se pondrá a disposición una extensa diversidad de medios digitales que serán usados por los docentes, que son gratuitos como:

- Personaje animado llamado Pekesori un pequeño super héroe que identifica el material del rincón Montessori implementado en la escuela “Ecuador Soberano”.
- Video ilustrativo del proyecto Metodología Montessori implementada en escuela “Ecuador Soberado”.
- Guía didáctica virtual para docentes de la implementación de material Montessori

Se proporcionarán una serie de actividades con el material Montessori

Entre otros recursos de apoyo de forma física se realiza la entrega del material básico Montessori para el rincón propuesto, que en combinación con la plataforma LMS se complementa la educación propuesta como se evidencia en el anexo 2.

## **4.6.Planeando la acción educativa**

### *4.6.1. Cómo los estudiantes recibirán el contenido*

El curso tendrá la duración de 3 semanas con cinco módulos: divididos en 12 lecciones a trabajar una por día con una duración de 90 minutos cada una, ejecutadas de lunes a viernes en cualquier horario.

### *4.6.2. Planificar la estructura de ese contenido*

El contenido estará disponible del siguiente modo:

#### Módulo 1 – Conociendo cada paso Montessori

- Lección 1.- Mira este Vídeo antes de Empezar el Curso paquete SCROM
- Lección 2: Autor Método Montessori
- Lección 3: Principios del Método Montessori y el desarrollo del niño de 3 a 4 años.
- Encuesta previa
- Vídeo del Módulo 1
- Test del Módulo 1

#### Módulo 2: El Método Montessori y las fases de desarrollo

- Lección 1: Concepto de desarrollo Montessoriano.
- Lección 2: Fases del desarrollo según María Montessori.
- Vídeo ilustrativo
- Debate del Módulo 2

- Test del Módulo 2

### Módulo 3: Aportes pedagógicos del Método Montessori

- Lección 1: La pedagogía de María Montessori.
- Lección 2: La sensibilidad de los niños ante el Método Montessori.
- Lecturas de Profundización del Módulo 3
- Test del Módulo 3

### Módulo 4: Cómo impartir el Método Montessori

- Lección 1: La práctica del Método Montessori. (Pekesori)
- Lección 2: Organización del espacio escolar bajo el Método Montessori.
- Lección 3: El juego Montessoriano y el juego didáctico.
- Debate del Módulo 4
- Test del Módulo 4

### Módulo 5: El Monitor Montessori

- Lección 1: El “guía” Montessoriano
- Lección 2: La planificación del Método Montessori.
- Guía de actividades para el Monitor
- Test del Módulo 5

#### ***4.6.3. Herramientas utilizaremos para cada uno de los contenidos***

- Los videos ilustrativos serán generados con iMovie.
- Los temas serán realizados con canva.
- El personaje animado Pekesori se genera con Adobe Animate
- Lecturas serán realizados con genially.
- El paquete SCROM elaborado en isEazy Author
- La guía de actividades será realizada en Adobe Ilustrador.
- En el test se utilizarán las herramientas del LMS Brightspace.
- En el debate se realizará a través de la herramienta disponible en el LMS Brightspace.
- Las sesiones en vivo serán a través de Zoom.

#### ***4.6.4. Ampliando Horizontes***

A la hora de planificar otras actividades a este proyecto en nuestra acción educativa tenemos una variedad infinita de alternativas como: crear un blog de aula en Blogger, Tumblr y/o WordPress con la red educativa Skype en el aula puedes comunicarte en directo con otras aulas del mundo para compartir conocimientos de la Metodología Montessori e inclusive Facebook, o existen otras redes sociales educativas como Edmondo, crucigramas, videoquiz, sopa de letras, mapa interactivo, rompecabezas y presentaciones, entre otros con la página web de Educaplay. Al mismo tiempo de una colección de recursos TIC con Educalab o STEM by me para crear actividades, acceder a recursos y compartirlos. “Crear ejercicios didácticos interactivos puedes utilizar Kubbu, una herramienta diseñada para facilitar el trabajo de los profesores y mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes” (Amar Rodríguez, 2017).

#### **4.6.5. Organización del curso en la plataforma**

La plataforma es un “Learning Management System (LMS) es un entorno de aprendizaje que permite desarrollar y gestionar la educación digital entre alumnos, profesores y padres a través de Internet”. (Munte, 2019)

##### **1. Selección del LMS**

Como grupo se ha seleccionado el LMS de BRIGHTSPACE en el que incluya toda la información del curso planteado.

##### **2. Accesos a LMS**

Para acceder a la plataforma, Ingresamos en el buscador “[eig.brightspace.com](http://eig.brightspace.com)”

una vez dentro de la página, ingresar usuario y contraseña que le ha facilitado. Al finalizar la clase podrá cerrar sesión.

##### **3. Secciones del curso y contenido de cada una de ellas**

Una vez en la plataforma, en el curso tendrá los siguientes ítems:

- a) Bienvenida
- b) Indicaciones
- c) Introducción
- d) Clase 1
- e) Clase 2
- f) Clase 3
- g) Clase 4
- h) Clase 5
- i) Guía Didáctica



- j) Evaluación final
- k) Diploma

En la sección Bienvenida incorporaremos una imagen del grupo de trabajo y un video en el que demos inicio al curso que será grabado con iMovie.

En la sección Indicaciones se establece una descripción del contenido para que el estudiante tenga guía de trabajo dentro del curso o un manual de uso.

En la sección Introducción se establece datos importantes en texto además un video sobre la metodología Montessori grabado en iMovie y finalizando con una infografía creada en Genially.

Para la sección de las clases se planifica siguientes actividades detalladas en la figura 11.



## *Figura 11. Organización de las Clases 1-5*

### La Guía didáctica

- Documento actividades realizada en Adobe Ilustrador
- Encuesta de satisfacción sobre el curso

### Evaluación final

- Enlace Repaso con cuestionario en Quizizz
- Cuestionario final

Diploma Reconocimiento: Documento PDF de certificación

Adicionalmente el curso tendrá disponible:

### **Gestión de usuarios**

- Perfil docente y estudiante
- Modificar su perfil
- Cambiar idioma
- Cambiar contraseña

### **Mensajería interna**

- Eliminar el mensaje
- Redactar
- Marcar como leído o no leído
- Buscar mensajes

**Notificaciones:** Para acceder a las notificaciones contamos el acceso del menú de la parte

superior derecha.

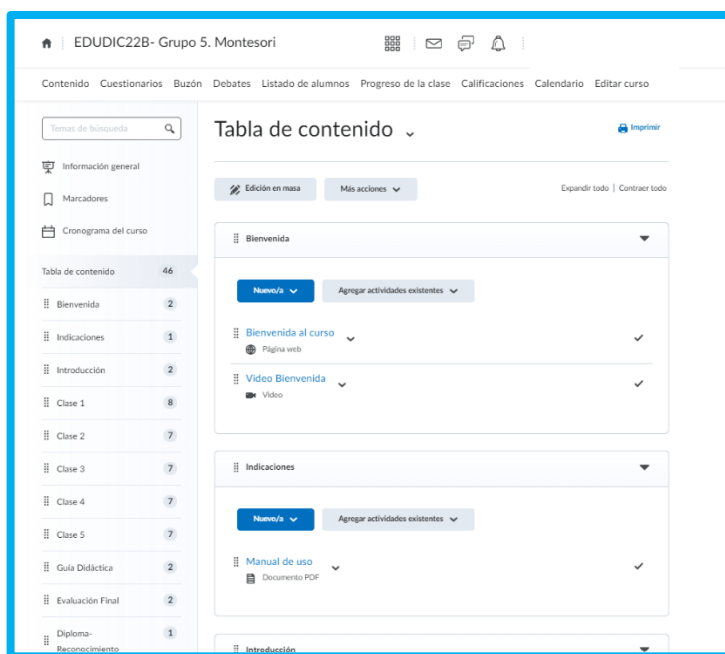
**Calendario:** Eventos

**Cursos:** Habilitados

**Biblioteca:** Son recursos creados por los propios docentes con material adicional como actividades del paquete SCROM elaborado en isEazy Author.

El módulo de la guía didáctica se habilitará una vez concluidas las 5 clases y a su vez el diploma se habilitará luego de rendir la prueba final, cada una de las clases estarán sujetas a las fechas que se establezca en conjunto con la unidad Educativa “Ecuador Soberano”.

A continuación, en la figura 12 se observa el contenido del curso realizado en la plataforma LMS Brightspace con el tema de Montessori.



*Figura 12. Contenido del curso*

## 5. CONCLUSIONES

- Los compromisos y deberes con la sociedad son acciones a realizar todos los individuos, son responsabilidades éticas que tienen hacia la sociedad en la que viven para poder alcanzar un verdadero compromiso educativo y más aún en el actuar como docente al formar alumnos, reconociendo canales de comunicación constante entre la comunidad educativa.
- Los recursos digitales diseñados bajo la perspectiva Montessori plasman material que de forma didáctica fomentan la exploración de oportunidades de aprendizaje tecnológico motivando el desarrollo de la creatividad e integran múltiples medios audiovisuales.
- Un sistema de gestión de aprendizaje (LSM) como plataforma resulto ser fácil e intuitivo para el usuario la misma que incluye un aprendizaje personalizado realizando un freedback de conocimientos que permite potenciar la autonomía del docente al aprender.

## 6. RECOMENDACIONES

- A las autoridades de la Unidad Educativa “Ecuador Soberano” motivar constantemente al personal docente a capacitarse porque de esta manera pueden obtener mejores resultados en cuanto a rendimientos.
- Se sugiere integrar de manera equilibrada el uso de las TIC’S para que sean un complemento y no un reemplazo a las actividades sensoriales que cada niño responde con la aplicación del enfoque Montessori.
- En base al rincón implementado se recomienda comprender la filosofía y principios que plasma la metodología Montessori para aprovechar al máximo los beneficios que presenta para todos.
- Los materiales que se utilicen en las clases deberán ser auténticos y adecuados para fomentar el aprendizaje práctico en el desarrollo de la independencia, de igual manera, el acondicionamiento del espacio que provea seguridad y confianza al alumno.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Aliaga, C. (2018, mayo 29). Derechos y obligaciones de alumnos y profesores. Penta Learning.  
<https://pentalearning.com/blog/general/derechosobligaciones-alumnos-profesores/>
- Amar Rodríguez, V. M. (2017). La importancia de la TAC en la educación y cambios sociales.  
*Revista De Estudios Socioeducativos. ReSed*, págs. 16–28. Obtenido de  
<https://revistas.uca.es/index.php/ReSed/article/view/S.1.1N5>
- Código deontológico de la profesión docente. (2016, abril 24). CDL Madrid.  
<https://cdlmadrid.org/codigo-deontologico-de-la-profesion-docente/>
- Educación Ministerio. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica*. Quito.
- Montessori. (1973). *Pedagogía Científica*. Barcelona: Araluce.
- Montessori, M. (1971). *La mente absorbente del niño*. Barcelona: Araluce.
- Montessori, M. (2003). *El método de la pedagogía científica*. Madrid: Biblioteca Nueva Era.
- Muente, G. (20 de junio de 2019). *LMS: lo que necesitas saber de una plataforma de educación virtual*. Obtenido de Rock Content - ES: <https://rockcontent.com/es/blog/plataforma-lms/>
- Soler, E. (1992). *La educación sensorial en la escuela infantil*. Madrid: Rialp.

## 8. ANEXOS

**Anexo 1.** Autoridades y docentes de la unidad Educativa “Ecuador Soberano” con el equipo de trabajo de maestrante.



Anexo 2. Entrega de material para el rincón Montessori





### Anexo 3. FODA de la unidad Educativa “Ecuador Soberano”

