



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

TEMA:

Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para
fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial.

AUTORAS

Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

De La Rosa Urrutia, Lissette María

**Proyecto de Investigación e Innovación previo a la obtención del título de
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

TUTOR/A

Lic. Sandra Albán M., PhD

Guayaquil, Ecuador

20 de febrero 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Viviana Doménica Chicaiza Quezada y Lissette María De la Rosa Urrutia como requerimiento para la obtención del título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

DOCENTE:



Firmado electrónicamente por:
**SANDRA ELIZABETH
ALBAN MORALES**
Validar únicamente con FirmaRC

f. _____

Lcda. Sandra Elizabeth Albán Morales, PhD

DIRECTORA DE LA CARRERA:



Firmado electrónicamente por:
**MARIA LUISA CABRERA
ANDRADE**
Validar únicamente con FirmaRC

f. _____

Lcda. Cabrera Andrade, María Luisa, Mgtr.

Guayaquil, 20 de febrero del año 2026



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Nosotras, **Chicaiza Quezada, Viviana Doménica y De la Rosa Urrutia, Lissette María**

DECLARAMOS QUE:

El Trabajo: **Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de nuestra total autoría.

En virtud de esta declaración, nos responsabilizamos del contenido, veracidad y alcance del trabajo referido.

Guayaquil, 20 de febrero el año 2026

LAS AUTORAS

f. _____
Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

f. _____
De la Rosa Urrutia, Lissette María



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

CARRERA DE EDUCACIÓN

AUTORIZACIÓN

Nosotras, **Chicaiza Quezada, Viviana Doménica y De la Rosa Urrutia, Lissette María**

Autorizamos a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del Proyecto, **Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial**, cuyo contenido, ideas y criterios son de nuestra exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, 20 de febrero el año 2026

LAS AUTORAS

f. _____
Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

f. _____
De la Rosa Urrutia, Lissette María



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE PSICOLOGÍA, EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN
CARRERA DE EDUCACIÓN

REPORTE COMPILATIO

NOMBRE DE LAS ESTUDIANTES: Viviana Chicaiza Quezada y Lissette Maria De la Rosa Urrutia

FECHA DEL REPORTE: 25 de febrero de 2026.

TÍTULO: Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial



LAS AUTORAS

Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

De la Rosa Urrutia, Lissette María



Firmado electrónicamente por:
SANDRA ELIZABETH ALBÁN MORALES

Validar únicamente con FirmatEC

f. _____

Lcda. Sandra Elizabeth Albán Morales, Ph.D
TUTORA

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por permitirme llegar hasta aquí, al igual que mis padres por su apoyo incondicional durante mi vida estudiantil, sin ellos esto no hubiera sido posible. Gracias.

Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

Agradezco de manera infinita a mis padres por apoyarme en cada paso que he dado en mi vida, tanto profesional y personal y por siempre estar para mí, sin ellos no hubiera sido posible llegar hasta donde estoy hoy en día. También quiero agradecer a Dios por ser mi guía para lograr mis metas, además por haberme permitido el entendimiento y la comprensión, para este proceso.

De La Rosa Urrutia, Lissette María

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, a mi mamá por ser mi motivación constante, a mi familia
y a las personas externas que motivaron a crecer y dar lo mejor de mí.

Chicaiza Quezada, Viviana Doménica

El presente trabajo está dedicado a mis padres, por siempre creer en mí y
apoyarme en cada paso de mi vida.

De La Rosa Urrutia, Lissette María

ÍNDICE

INTRODUCCION	2
CAPITULO 1. EL PROBLEMA.....	4
1. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO	4
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA EDUCATIVO	8
1.2. OBJETIVO GENERAL.....	10
1.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
CAPÍTULO 2: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y PEDAGÓGICA.....	11
2.1. EL BOOTCAMP COMO ESTRATEGIA INNOVADORA EN EL NIVEL INICIAL	11
2.1.1. IMPORTANCIA DE LA INNOVACIÓN EN LA EDUCACIÓN	11
2.1.2. ELEMENTOS DE LA INNOVACIÓN	13
2.1.3. EL BOOTCAMP COMO ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN.....	14
2.1.4. IMPLEMENTACIÓN DE UN BOOTCAMP EN EDUCACIÓN INICIAL	15
2.2. DESARROLLO PSICOMOTOR EN LA EDUCACIÓN INICIAL: IMPORTANCIA Y BASES CONCEPTUALES	16
2.3. ESTADO DEL ARTE	19
CAPÍTULO 3: DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	23
3.1. DESCRIPCIÓN DE LA INNOVACIÓN.....	23
3.2. METODOLOGÍA DE LA IMPLEMENTACIÓN	24
CAPITULO 4: EVALUACIÓN DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN	43
4.1. FASE INICIAL.....	43
4.1.1. INDICADORES DE LOGRO	43
4.2. FASE FINAL	44
4.2.1. INDICADORES DE LOGRO	44
4.3. RESULTADOS ESPERADOS	46
4.3.1. RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES	46
4.3.2. RESULTADOS EN LA PRÁCTICA DOCENTE	47
4.3.3. RESULTADOS INSTITUCIONALES	47
4.4. VIABILIDAD DEL PROYECTO.....	47

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. Instrumentos, sujetos a quienes fueron aplicados en conjunto a los resultados	8
TABLA 2. Análisis de antecedentes sobre el uso de bootcamp	22
TABLA 3. Planificación para docentes semana 1	25
TABLA 4. Planificación para docentes semana 2	26
TABLA 5. Planificación para docentes semana 3	28
TABLA 6. Planificación para docentes semana 4	30
TABLA 7. Planificación para docentes semana 5	33
TABLA 8. Planificación para docentes semana 6	35
TABLA 9. Planificación para docentes semana 7	37
TABLA 10. Planificación para docentes semana 8.....	40
TABLA 11. Cronograma de implementación	42

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	55
A) GRUPO FOCAL - ETAPA DIAGNÓSTICO	55
B) EXPOSICIÓN DEL PROYECTO	56

RESUMEN

El presente trabajo de titulación busca proponer un diseño de bootcamp docente. En mérito de los fundamentos teóricos y del estado del arte analizados, se puede denotar que esta modalidad de adquisición de conocimientos está íntimamente ligado a un productivo desenvolvimiento de las habilidades psicomotoras al conectar los movimientos corporales con las emociones y la aplicación de circuitos.

A través de un diagnóstico inicial realizado en una unidad educativa de Guayaquil se identificó que existe una brecha significativa en la aplicación de estrategias innovadoras al igual que en el empleo de herramientas tecnológicas para dinamizar la enseñanza ya que se encuentra primando el uso de métodos tradicionales. Por ello, esta investigación de carácter descriptivo-propositivo utiliza el ámbito cualitativo para estructurar una capacitación intensiva bajo la metodología mencionada.

La propuesta se centra en el aprendizaje activo y la colaboración permitiendo que el educador transite de un enfoque clásico a una práctica reflexiva y creativa. Los resultados esperados apuntan a fortalecer la competencia motriz en el nivel inicial garantizando que la exploración sensorial mediante el juego sean el eje transversal del currículo. Finalmente, se concluye que el bootcamp no solo actualiza el perfil profesional docente, sino que se establece como una solución disruptiva ante los retos educativos actuales promoviendo un desarrollo integral en el infante que armoniza lo físico, lo cognitivo y lo socioemocional mediante la innovación pedagógica constante.

Palabras clave: desarrollo psicomotriz, bootcamp, educación inicial

ABSTRACT

This thesis proposes a design for a teacher bootcamp. Based on the theoretical foundations and the state of the art analyzed, it can be seen that this knowledge acquisition method is closely linked to the productive development of psychomotor skills by connecting body movements with emotions and the application of circuits. Through an initial assessment conducted at an educational institution in Guayaquil, a significant gap was identified in the application of innovative strategies, as well as in the use of technological tools to enhance teaching, since traditional methods are still prevalent. Therefore, this descriptive-propositive research uses a qualitative approach to structure an intensive training program based on the aforementioned methodology.

The proposal focuses on active learning and collaboration, allowing educators to transition from a traditional approach to a reflective and creative practice. The expected results aim to strengthen motor skills in early childhood education, ensuring that sensory exploration through play is a central element of the curriculum. Finally, it is concluded that the bootcamp not only updates the professional profile of teachers but also establishes itself as a disruptive solution to current educational challenges, promoting holistic development in children that harmonizes the physical, cognitive, and socio-emotional aspects through constant pedagogical innovation.

Keywords: psychomotor development, bootcamp, early childhood education

INTRODUCCION

En el contexto de la educación inicial ecuatoriana, la psicomotricidad constituye un eje estructural del desarrollo integral y no un complemento opcional.

El diagnóstico pedagógico realizado en un centro educativo ubicado en el norte de Guayaquil identificó que diez de treinta y cinco estudiantes de Inicial 2 presentaban limitaciones psicomotrices, especialmente en los ámbitos de a) coordinación viso-manual; b) precisión de trazos; c) control motriz; y, d) autonomía. Los educandos mostraron manifestaciones asociadas a la frustración al mostrar intenciones de evitar tareas de mayor demanda. Este escenario se vincula directamente con los fines curriculares del nivel inicial que exigen oportunidades sistemáticas de manipulación significativa.

La capacidad de innovación también se sostiene en una mirada integral del crecimiento. La pertinencia de un bootcamp se apoya en evidencia reciente sobre intervenciones motrices estructuradas de carácter extensivo, tales como el informe del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) en el que define que “los bootcamps de programación son programas intensivos y de corta duración” (Henríquez, Navarro & Vicentini, 2025, p. 4).

En el escenario local los docentes señalan limitaciones de tiempo, recursos y atención personalizada que el *bootcamp* aborda al concentrar la dosis de ejecución en seis a ocho semanas mediante estaciones que permiten trabajo en subgrupos con retroalimentación más focalizada. Este diseño es coherente con recomendaciones internacionales de actividad en primera infancia al mencionarse que “los niños de 3–4 años deben dedicar al menos 180 minutos” de práctica física. (OMS, 2019, p. 2).

Finalmente, el proyecto tiene como objetivo mejorar las acciones docentes relacionadas a la psicomotricidad con el fin de desarrollar las habilidades necesarias para el aprendizaje óptimo.

CAPITULO 1. EL PROBLEMA

1. Contextualización del problema educativo

La educación infantil de los niños se consolida como un aspecto clave en el que de acuerdo a Gil, Onofre y Gómez (2008, p.20) “hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose”. De este modo, a través de estos estímulos percibidos y con los que interactúan los infantes, estos empiezan a moldear y desarrollar su mente.

Esta situación se vuelve sustancial al momento de buscar la creación de ambientes propicios para que los menores se puedan desenvolver dado que se arrojan mejores resultados en el ámbito socio-académico tal como lo ha señalado la literatura de Piaget (1976) y Vygotsky (2009), reforzándose así los procesos cognitivos, emocionales y sociales esenciales para el aprendizaje y el desenvolvimiento en sociedad.

Estos procesos cognitivos, emocionales y sociales generan resultados positivos en el aula de clase ya que los niños llegan a conseguir un mejor desempeño en el dominio de coordinar el uso de los materiales escolares. Asimismo, Berruezo (2000) considera que esto permite que los infantes puedan procesar con mayor confianza la información visual y plasmarla mediante acciones que requieran precisión, lo que impacta directamente en su capacidad resolutive en la esfera educativa.

Por el contrario, Rodríguez (2025) señala que en ambientes donde no existe un adecuado crecimiento de las habilidades psicomotoras existen varias limitaciones que afectan principalmente a la educación inicial, donde el sujeto sufre mayores

dificultades al momento de ejecutar tareas, participar en grupo y confiar en sus compañeros y tutores escolares.

Tras realizar las seis observaciones áulicas que se aplicaron en los cursos de Inicial 2, cuyas edades oscilan entre cuatro y cinco años, se logró evidenciar diversas dificultades relacionadas con el desarrollo de las habilidades psicomotoras. En las sesiones observadas, los estudiantes presentaron problemas en el control de los movimientos, dificultades para coordinar la vista con la acción de las manos, imprecisión en los trazos y limitaciones para mantener movimientos dirigidos dentro de límites establecidos.

Adicionalmente, se observó que diez de los treinta y cinco estudiantes presentaron dificultades en sus habilidades psicomotrices que se reflejaron en la necesidad de contar con apoyo constante para manipular objetos para completar actividades que requieren de un uso autónomo y adecuado de control y coordinación en base a su grupo etario. En cinco niños se demostraron conductas de lentitud, inseguridad y frustración durante la ejecución de las actividades en las que llegaron incluso a abandonar la actividad cuando ésta implicaba mayor nivel de precisión o esfuerzo psicomotor en contextos grupales.

De las observaciones registradas se obtuvo que, pese a que varios niños participaron de manera proactiva en las actividades propuestas, éstas no siempre terminaron dando los resultados esperados en términos de eficacia, lo que se interpreta como un indicador de que la participación grupal como único factor no necesariamente garantiza el desarrollo idóneo de las habilidades psicomotoras que son parte de los objetivos de aprendizaje de la actividad. Estas dificultades se manifestaron en distintos ámbitos que incluyen a la identidad y autonomía; la

convivencia; y, la expresión artística, demostrando así la naturaleza estructural del problema.

La información fue obtenida a través de las entrevistas tomadas a tres docentes de nivel inicial cuyos resultados confirman nuestras observaciones. Las educadoras que participaron en este proyecto señalaron que diez estudiantes del aula presentan complicaciones psicomotoras que afectan su desempeño en actividades escolares cotidianas teniendo como principales indicadores identificados: a) la postura inadecuada al manipular materiales; b) los movimientos poco precisos; c) la dificultad para coordinar acciones; y d) la baja tolerancia a la frustración.

Con el propósito de profundizar en las percepciones docentes sobre el abordaje de las habilidades psicomotoras en el nivel inicial, y las necesidades pedagógicas asociadas a su fortalecimiento, se creó un grupo focal que estuvo conformado por seis docentes pertenecientes al Inicial 1, Inicial 2 y Primero de Básica. De esta manera, se recogieron los siguientes aportes representativos de distintos subniveles de educación inicial:

Las docentes comunicaron que, si bien en el aula se aplican diversas estrategias pedagógicas orientadas a estimular las habilidades psicomotoras, estas no siempre logran desarrollarse de manera total y eficiente en todo el estudiantado investigado. Esto se debe a las limitaciones que se llegaron a identificar que son: a) la disponibilidad de tiempo; b) la dificultad para brindar atención personalizada; y, (c) la escasez de recursos didácticos.

A su vez, se manifestó por parte de las docentes de las áreas de nivel inicial de manera unánime que en muchas ocasiones las dificultades psicomotoras que padecen determinados estudiantes no siempre son atendidas de manera oportuna

por situaciones como falta de estimulación por parte de educadores previos o en casa, lo que trae como consecuencia un menor desempeño en materia escolar menoscabando la autonomía del sujeto al momento de participar dentro de los procesos de aprendizaje. Las educadoras comentaron en base a sus experiencias en el ejercicio docente que cuando no existe una intervención a nivel integral los problemas de aprendizaje tienden a mantenerse y profundizarse a lo largo de la vida estudiantil del menor.

Las docentes expresaron la necesidad de mejorar dos situaciones fundamentales: a) un apoyo institucional suficiente como una de las demandas principales que dan como resultado una limitación para acceder a materiales adecuados; y, b) acceder a espacios de formación continua de carácter práctico que les permitan fortalecer sus competencias pedagógicas para atender de forma más efectiva las dificultades psicomotoras que llegan a identificar en el aula de clases en su accionar diario.

De los hallazgos se refleja que la problemática radica en las limitaciones estructurales que dificultan la aplicación constante de métodos de innovación pedagógicos. De este modo, es menester la aplicación de herramientas que se encuentren en línea con las exigencias académicas de las nuevas generaciones de estudiantes y de los descubrimientos por parte de la academia.

En mérito de estos antecedentes el presente trabajo propone la elaboración de un *bootcamp* que incluya estrategias pedagógicas viables que respondan a las necesidades de desarrollo de los niños de educación inicial y del cuerpo docente.

La investigación y su respectivo problema se delimita al desarrollo insuficiente de las habilidades psicomotoras finas y gruesas en niños de 4 y 5 años del nivel Inicial 2 del centro educativo ubicado en el norte de Guayaquil.

Tabla 1

Instrumentos, sujetos a quienes fueron aplicados en conjunto a los resultados

Instrumento	Sujetos a los que se aplicó el instrumento	Resultados
Observaciones áulicas	Estudiantes de inicial 2	Demostraron un inadecuado agarre de objetos y materiales de escritura, coordinación óculo-manual y un manejo inapropiado de tijeras y otros materiales escolares.
Entrevistas	Tres docentes de inicial 2	Se señalaron dificultades en la coordinación óculo-manual, un agarre inadecuado del lápiz y baja precisión en actividades de recorte.
Grupo focal	Doce docentes de inicial 1	Los participantes indicaron falta de coordinación, poca participación, débil equilibrio y baja precisión en los movimientos finos.

Nota. Elaboración propia.

1.1. Justificación del problema educativo

La innovación se sostiene en el marco normativo y curricular ecuatoriano, que exige que la educación inicial atienda el desarrollo integral con una dimensión explícitamente psicomotriz. En la normativa interministerial sobre servicios para primera infancia se recoge que la educación inicial es un “proceso de acompañamiento al desarrollo integral” que incluye, entre otros, el aspecto psicomotriz. (MINIDEC, 2014, p. 1).

A su vez, la innovación es pedagógicamente viable ya que el propio Currículo de Educación Inicial del Ministerio de Educación del Ecuador define un ámbito donde el cuerpo y el movimiento son el vehículo para aprendizajes integrados, que se establece al señalar que la expresión corporal y motricidad busca “desarrollar las posibilidades motrices, expresivas y creativas” (MINEDEC, 2014, p. 4). Estas declaraciones hacen que sea importante que los profesores puedan cumplir con estas afirmaciones mencionadas por la autoridad mencionada, lo que lleva a una propuesta de bootcamp para docentes.

En adición, existe una justificación teórico-empírica robusta que indica que las intervenciones motrices estructuradas y/o intensivas pueden mejorar habilidades motoras fundamentales en edades preescolares. Una publicación de *Frontiers in Public Health* reporta que las actuaciones estructuradas producen mejoras significativas en habilidades motoras fundamentales (FMS) en preescolares donde se resume que “las intervenciones estructurales han tenido un impacto positivo en las FMS” (Chen, Zhao, Fu, Shun, Su, He, Chen, Jian, Hu, Li & Shen, 2024, p. 9).

De forma convergente, una revisión sistemática en *Children and Youth Services Review* encontró efectos significativos de programas de intervención con tamaños de efecto agregados relevantes dando diferencias estandarizadas en medias y subcomponentes locomotores de control por objetos (Zhang, Soh, Chan & Zaremohzzabieh, 2024). Esta evidencia respalda que no basta con la exposición general al juego ya que hacen falta diseños didácticos con estructura a la mano de un nivel de progresión que culmine con una retroalimentación.

Finalmente, el bootcamp se justifica metodológicamente como un formato de innovación que favorece ciclos cortos de mejora, retroalimentación y ajuste (Darling-Hammond, Hyler y Gadner, 2017). Aunque la literatura de bootcamp proviene en

gran medida de formación profesional, aporta principios transferibles: por ejemplo, se documenta que en algunos *bootcamps* “los estudiantes pueden sugerir correcciones, mejoras o hasta contenido nuevo” (Henríquez, Navarro y Vicentini, 2025, p. 32) con mecanismos formales para validar cambios. Traducido al contexto de educación inicial, esto se convierte en una ventaja donde la innovación puede incorporar evidencia de aula tales como: observaciones, registros de avance, y retroalimentación docente, para ajustar actividades, materiales y niveles de dificultad en tiempo real, sin esperar a un cierre anual.

1.2. Objetivo general

Fortalecer las habilidades psicomotoras de los niños del nivel Inicial mediante la implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora de formación pedagógica.

1.3. Objetivos específicos

- Estudiar el bootcamp como estrategia innovadora en la acción pedagógica o docente en el nivel inicial.
- Analizar el papel de las habilidades psicomotoras en el proceso de aprendizaje infantil.
- Diseñar un proyecto de aplicación de *bootcamp* con sesiones prácticas y colaborativas para los educadores de educación inicial.

CAPÍTULO 2: Fundamentación teórica y pedagógica

A continuación, se abordarán todos los conceptos académicos que sustentan la aplicación de nuestro *bootcamp* docente.

2.1. El bootcamp como estrategia innovadora en el nivel inicial

La innovación es un concepto ampliamente abordado en la literatura académica desde diversas disciplinas. Schumpeter (1934) es uno de los autores pioneros en su conceptualización la define desde una perspectiva amplia como “la introducción de un nuevo bien, método de producción, la apertura de un mercado novedoso, la conquista de una nueva fuente de suministro u organización de una industria” (p. 66), acunando esta cita, se desprende la idea de que existe una implicación de ruptura con lo establecido generando nuevas formas de acción que aportan un valor agregado.

El Manual de Oslo define a la innovación como “un producto o proceso nuevo o mejorado que difiere significativamente de los productos o procesos anteriores y que ha sido puesto en uso” (OCDE, 2018, p. 20), de esta conceptualización se subraya la dimensión aplicada que tiene esta temática, diferenciándola de la simple generación de ideas.

El término estudiado en este apartado puede entenderse como un proceso voluntario de cambio que introduce mejoras significativas en técnicas orientadas a la optimización de un contexto en específico. En el área académica, ello se traduce en la adopción de enfoques metodológicos que respondan de manera pertinente a las necesidades reales del paradigma educativo.

2.1.1. Importancia de la innovación en la educación

En el ámbito educativo, la innovación se traduce como un proceso de cambio intencional orientado a la mejora de las prácticas pedagógicas. De acuerdo con

Fullan (2016), en materia académica se la entiende como “un proceso de transformación planificada que busca mejorar los resultados del aprendizaje mediante cambios en las prácticas, estructuras y creencias del sistema educativo” (p. 23), por lo que esta definición resalta el carácter sistemático y deliberado de la innovación.

Teóricos como Garrido Ávila (2019) la conciben como “la aplicación intencionada de ideas, procesos o estrategias nuevas o significativamente mejoradas que generan un impacto positivo en la resolución de problemas y en la mejora de la calidad de los procesos educativos” (p. 41), enfatizando así que en el sector académico debe existir, además de la novedad, la evidencia de mejoras concretas que sean sostenibles a largo plazo.

Por su parte, Caicedo, Chimbo, Ramírez, Veloz, & Núñez (2025) acotan que la investigación sobre el aprendizaje a través de la exploración en la educación inicial se sitúa en un contexto que demanda metodologías que promuevan una enseñanza significativa y activa. Siguiendo a estos autores, se refleja la necesidad de formar niños autónomos con creatividad crítica, lo que se vuelve un deber fundamental en un mundo de constante cambio donde se exigen habilidades alejadas de la memorización como herramienta principal denotando que el enfoque de la capacidad de adaptación cobra relevancia al permitir que los estudiantes sean protagonistas de su propia formación.

Al respecto Zurita (2024) afirma que la innovación en materia educativa se ha consolidado en una de las principales estrategias para mejorar la calidad de la enseñanza institucional, especialmente en el uso de las metodologías activas cuyo enfoque pedagógico tiene por finalidad involucrar a los estudiantes de manera dinámica en su proceso de aprendizaje para que puedan desarrollar una mayor

capacidad de reflexión, lo que la diferencia de los métodos tradicionales que suelen ser unidireccionales teniendo como centro exclusivo al docente.

De acuerdo a la UNESCO (2016), la innovación es fundamental para la adaptación de las instituciones frente a los cambios socioeducativos, respondiendo así a las necesidades diversas de los estudiantes. En los contextos actuales, caracterizados por la heterogeneidad, innovar se convierte en un eje clave para garantizar una educación de calidad que cumpla con criterios de equidad.

En este aspecto, Zabalza (2012) señala que los procesos innovadores favorecen el desarrollo de habilidades sociocognitivas al promover enseñanzas significativas con efectos duraderos, el autor en mención asegura que se fortalece la capacidad docente para diseñar estrategias flexibles personalizadas que generan un impacto directo en la participación estudiantil dado a que existe un aumento de la motivación de los pupilos. En este sentido, no solo existe un progreso positivo en los resultados de aprendizaje, sino que también surge una transformación institucional donde se impone una cultura de mejora continua.

2.1.2. Elementos de la innovación

Cuando se habla de innovación se hace referencia a la introducción de algo nuevo que produce mejora, pero se trata de avances en aspectos sustanciales del objeto de innovación, no de modificaciones superficiales o de simple adopción de novedades, por ello, no cualquier cambio constituye una innovación.

Según Mero (2022) el rol del innovador se relaciona con el éxito de los resultados de su propuesta conllevando a que los docentes enseñen y los estudiantes aprendan de otra manera, demandando así la creación de instituciones flexibles donde los problemas terminen convertidos en soluciones, por ende, el

docente debe aprender a deconstruir la imagen axiológica aprendida sobre lo que es ser docente.

Pincay y Cuero (2023) afirmaron a su vez que las tecnologías de los últimos tiempos han alcanzado a la educación haciéndola más innovadora. Estas han influido de manera significativa en los requerimientos educativos y, al estar en constante evolución, constituyen nuevos pilares que aportan cambios positivos en la gestión educativa, especialmente en la práctica docente.

2.1.3. El bootcamp como estrategia de innovación

El término bootcamp tiene su origen en el ámbito de la formación intensiva haciendo referencia a un modelo educativo caracterizado por el aprendizaje acelerado de aplicación práctica y orientado a la acción. Para Feldman y Kane (2020) se lo entiende como “un programa de capacitación intensivo, de corta duración, centrado en el desarrollo de competencias específicas a través de experiencias prácticas y colaborativas” (p. 112).

De conformidad con una publicación de la página oficial de la UNIR (2024, p. 2), el bootcamp es una “nueva modalidad educativa que pone su atención en formar rápidamente a los estudiantes en destrezas profesionales relacionadas con la tecnología y con una gran demanda en el mercado laboral”.

En estudios más recientes, Sánchez, Rivera, Peralta, Sánchez y Rizo (2025) señalan que los modelos formativos intensivos alineados con enfoques constructivistas favorecen el aprendizaje activo del participante al situarlo como protagonista de su proceso educativo que deja a un lado la idea de un sujeto receptor pasivo de información.

2.1.4. Implementación de un Bootcamp en educación inicial

Darling-Hammond et al. (2017) sostienen que la formación docente efectiva para poner en práctica un bootcamp depende de la calidad de las experiencias de aprendizaje siendo respaldada viabilidad de modelos intensivos y focalizados que posee. Además, Sánchez Villacrés et al. (2025) destacan que las estrategias formativas activas son especialmente pertinentes en educación inicial, ya que permiten al docente vivenciar metodologías que luego replicará en el aula.

A su vez, se deben implementar técnicas participativas que involucren activamente a los niños mediante la creación de un entorno de aprendizaje activo donde haya inclusión de actividades en las cuales se:

Permita que los estudiantes participen en su aprendizaje pensando, discutiendo, investigando y creando. En clase, los estudiantes pueden practicar habilidades, resolver problemas, contestar preguntas complejas, tomar decisiones, proponer soluciones y explicar ideas en sus propias palabras a través de la escritura y la discusión. (Parodi, 2025, p. 56).

Como señala González (2024), para implementar un bootcamp, este debe organizarse en módulos temáticos que van a la par de metodologías activas. El autor continúa indicando que cada sesión incluiría talleres prácticos con recursos manipulativos para que los docentes planifiquen e implementen actividades de aula, por ejemplo: a) diseñar un cuento para trabajar emociones; b) aplicar experimentos sencillos; o c) juegos de roles. Durante todo este proceso siempre se debe mantener al menor como sujeto activo del proceso.

El programa integra ciclos breves de implementación–evaluación–ajuste con apoyo continuo. Cada módulo concluirá con observaciones conjuntas seguidas por retroalimentación inmediata. El modelo Aulas Dialógicas (BID, 2025, p. 13) lo ilustra

indicando que el aprendizaje profesional “se despliega a través de una secuencia que incluye un taller formativo, el diseño de clases, implementación en el aula, observación y retroalimentación [...] y reflexión colaborativa”. De este modo, tras enseñar un segmento en clase un mentor o par ofrece observaciones cualitativas que permiten mejorar el siguiente plan. El círculo de retroalimentación se completa con sesiones de ajuste donde los docentes revisan resultados del grupo y modifican materiales o actividades

2.2. Desarrollo psicomotor en la educación inicial: importancia y bases conceptuales

El desarrollo psicomotor en la primera infancia es un pilar del aprendizaje integral ya que es a través del movimiento donde los niños de edad preescolar no solo mejoran su coordinación motriz gruesa y el equilibrio, sino que también potencian habilidades cognitivas, sociales y emocionales. En este sentido, la psicomotricidad según Piaget (1981) abarca tanto la motricidad fina (movimientos manuales precisos) como la motricidad gruesa (movimientos corporales amplios) que son fundamentales para la construcción de las bases del pensamiento y la autonomía en el niño pequeño.

Un adecuado desarrollo psicomotor facilita actividades posteriores esenciales, como el dibujo, la escritura, el juego simbólico e incluso la adquisición de la lectoescritura, al mismo tiempo que influye positivamente en la autoestima y la socialización del niño.

Desde la perspectiva constructivista clásica Piaget (1981) subrayó la estrecha relación entre lo cognitivo y lo motor. Durante la etapa sensoriomotora que abarca entre los 0 a 2 años los bebés exploran el mundo a través del movimiento construyendo las bases del conocimiento mediante la creación de esquemas mentales en conjunto a la coordinación de sus sentidos.

Posteriormente, en la etapa preoperacional que tiene un rango etario entre los 2 a 7 años, los niños perfeccionan su motricidad tanto en lo fino como en lo grueso, lo que les permite nuevas habilidades como manipular objetos, dibujar formas hasta jugar de manera simbólica, actividades que facilitan la emergencia del pensamiento representacional, que se va consolidando mediante la acción corporal dentro del espacio.

A su vez, la interacción motriz con el entorno coadyuva en la estructuración espacial que permite el reconocimiento de las nociones de ubicación espacial. En este hilo de ideas, para Piaget (1981, p. 26) el niño “asimila lo real mediante esquemas de acción, integrando cada nueva experiencia motriz en su estructura mental en desarrollo”. En suma, la actividad motriz proporciona al infante la oportunidad de conocer el mundo de forma activa, sentando las bases de su lógica sensomotora.

Otro aporte clave proviene de Henri Wallon (1987), quien destacó la dimensión emocional y social del movimiento al decir que el desarrollo infantil ocurre mediante la integración de la afectividad, la motricidad y la inteligencia, de modo que una actividad tan simple como correr entrena la coordinación de los músculos sumado al desenvolvimiento de las emociones, ayudando al niño a relacionarse con los demás. Este autor plantea que la psicomotricidad aporta a la construcción de la personalidad ya que al moverse jugando el infante afirma su identidad corporal, aprende a regular sus impulsos y establece conexiones afectivas los sujetos que lo rodean.

Desde la óptica sociocultural Lev Vygotsky otorgó al juego un papel central como motor del desarrollo mental. Señaló que “el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Vygotsky, 1978, p. 42) porque es en este momento donde los menores despliegan funciones psicológicas superiores en un contexto motivador. En el ámbito lúdico con otros niños o adultos los pequeños

amplían continuamente su zona de desarrollo próximo (ZDP), que se entiende como la distancia entre lo que una persona puede hacer por sí sola y lo que puede lograr con la guía de un adulto o la colaboración de un par más competente. Representa el espacio donde el aprendizaje es más efectivo, porque la ayuda temporal permite desarrollar habilidades que luego el individuo podrá realizar de manera independiente. Por ejemplo: en el nivel de desarrollo real una persona de 4 años tal vez no logre atar sus zapatos por sí mismo. pero mediante la ayuda guiada de un docente o par durante un juego de vestir muñecos puede participar en la tarea para gradualmente dominarla perfeccionándose así el nivel de desarrollo potencial. De estas afirmaciones, se puede señalar que el desarrollo cognitivo es inseparable de la motricidad, dado que las acciones físicas ayudan a los niños a comprender el mundo y sirven de base para internalizar conceptos.

Los estudios recientes demuestran que el movimiento potencia el aprendizaje matemático en la primera infancia. Por ejemplo, Scott, Jay & Spray (2023, p.2) encontraron que “los niños que tienen habilidades motrices fundamentales más maduras obtienen mejores resultados en tareas matemáticas”. Es decir, cuanto más desarrollada está la motricidad mejor desempeño presentan los niños en razonamiento numérico al igual que en el ámbito geométrico. Esto sugiere que las actividades físicas que implican coordinación espacial ayudan a afianzar esquemas mentales numéricos en las que el cuerpo en movimiento facilita entender conceptos como cantidad, medida y posición, lo que cimenta así el pensamiento lógico-matemático.

A su vez, Scott et al. (2023, p. 4) ha demostrado de forma contundente que “en general, se ha encontrado que las puntuaciones totales de habilidades motrices se asocian positivamente con las puntuaciones matemáticas en la primera infancia”, de

lo citado se refleja que el dominio motor básico correlaciona con mejores logros en matemáticas.

2.3. Estado del arte

En los últimos cinco años la metodología bootcamp ha adquirido relevancia en la educación como una alternativa formativa orientada al mejoramiento destrezas transversales, esta realidad se ha visto reflejada en diversas investigaciones que han analizado su implementación en distintos contextos académicos evidenciando el potencial que posee para la adquisición de habilidades.

Iván Herrera (2022) aplicó la mejoría de destrezas docentes a través de un bootcamp donde la investigación tuvo como objetivo el de diseñar un bootcamp en base a los resultados del diagnóstico y en las competencias básicas que requieren los docentes en los tres momentos de la clase: planeación, gestión del aula y evaluación. La metodología seguida fue la selección del marco de referencia, la implementación de un cuestionario en escala Likert, se aplicó el instrumento una adaptación del cuestionario de Competencias Profesionales del Maestro de Educación Primaria (cuestionario CPMEP). Entre las principales conclusiones que se obtuvieron, los docentes calificaron su percepción de mejora como muy alta en tres de los rubros propuestos debido a evoluciones en las competencias docentes en general, el aumento en capacidades de planeación, fortalecimiento de la gestión del aula y una mejoría media-alta en el rubro de evaluaciones, por lo que la propuesta se considera viable para seguirse perfeccionando.

Un segundo antecedente relevante es el de Tarling, Melro, Kleine Staarman y Fujita (2023), quienes analizaron un bootcamp de programación y ciencia de datos desarrollado en el marco de una Summer School universitaria. El objetivo principal fue caracterizar las prácticas pedagógicas que hacen significativo el aprendizaje de

la programación y organizarlas en un marco funcional, colaborativo y crítico– creativo. A través de un diseño mixto que integró cuestionarios y entrevistas a 36 estudiantes, los autores identificaron que el aprendizaje práctico guiado, el aprendizaje entre pares y la contextualización mediante datos y ejemplos reales fueron las prácticas más valoradas por los participantes. No obstante, el estudio se centra en las percepciones estudiantiles, sin incorporar mediciones objetivas del desempeño ni comparaciones pre y post intervención que permitan dimensionar con mayor precisión el impacto del bootcamp.

En esta misma línea Mesa Gallego, Hernández Ortiz y López-Sánchez (2024) desarrollaron un bootcamp de innovación abierta en una institución de educación superior en Colombia, con el objetivo de analizar los beneficios e impactos de esta metodología en 46 estudiantes organizados en 14 equipos. La experiencia se estructuró mediante una ruta de talleres experienciales que fue calificada por jurados externos a través de instrumentos cuantitativos y cualitativos enfocados en competencias de creatividad, innovación, trabajo en equipo, al igual que en comunicación efectiva. Los resultados indicaron que el trabajo en equipo fue la destreza más desarrollada donde una adecuada comprensión del reto se asoció con mejores resultados. A diferencia del estudio anterior, esta investigación incorpora una evaluación exógena en la que el análisis del impacto continúa dependiendo de criterios puntuales, limitando así el seguimiento de los aprendizajes en plazos medianos hasta largos.

De forma complementaria, Baptista, Machado & Costa (2024) analizaron la percepción de estudiantes de educación superior sobre la metodología Bootcamp en una experiencia desarrollada en Portugal dentro de una asignatura de Entrepreneurship donde a través de cuestionarios a la mano de focus group con 28

participantes el estudio evidenció que en comparación con modelos expositivos tradicionales el bootcamp favoreció la generación de soluciones socialmente innovadoras, al igual que el desarrollo de habilidades transversales como el trabajo colaborativo, la adaptabilidad y el pensamiento crítico. No obstante, de manera similar a los trabajos previos de este apartado los resultados se fundamentan principalmente en percepciones.

En conjunto estos antecedentes muestran que los bootcamp en educación son percibidos como prácticas educativas efectivas para promover aprendizajes orientados al desarrollo de competencias transversales. Sin embargo, también se debe considerar que la evaluación del impacto se apoya principalmente en percepciones y valoraciones subjetivas, lo que evidencia la necesidad de fortalecer los diseños metodológicos para comprender de manera más rigurosa el alcance real de los resultados generados por esta modalidad formativa.

Tabla 2

Análisis de antecedentes sobre el uso de Bootcamp

Título del proyecto	Autores (año)	Objetivos	Metodología del proyecto	Impacto
Desarrollo de competencias docentes a través de un bootcamp	Ivan Herrera (2022)	Diagnosticar y fortalecer competencias docentes en planeación, gestión y evaluación.	Cuestionario Likert (adaptación CPMEP). Trabajo por estaciones con roles definidos y fomento de autonomía progresiva.	Mejora alta en planeación y gestión; mejora media en evaluación. Diseño viable.
Bootcamp de programación/ciencia de datos en educación superior (percepciones y pedagogías)	Georgie T.; Melro, A.; Kleine, J.; Fujita, T.	Caracterizar prácticas de programación significativa	Análisis temático de cuestionarios y entrevistas sobre Coding, Data Analytics y Machine Learning.	Valoración positiva de <i>guided hands-on</i> y <i>peer learning</i> . Falta medición objetiva
Bootcamp de Innovación abierta en Instituciones de Educación Superior: una experiencia a través del aprendizaje basado en retos del territorio	2024 Carolina Mesa Gallego; Jhon Hernández Ortiz; Jerri López-Sánchez	Analizar beneficios e impactos del bootcamp realizado en la Universidad de Antioquia (seccional Bajo Cauca) sobre sus participantes.	Ruta experiencial (n=46). Talleres, 14 equipos y evaluación por jurados externos.	Desarrollo de creatividad y comunicación. El éxito se ligó a la comprensión del reto.
Experiencia de Bootcamp: Percepción de los estudiantes de educación superior	Dina Baptista; Renata Machado; Ana Costa	Evaluar percepciones sobre el modelo de aprendizaje y habilidades WEF/OECD.	Talleres y <i>focus group</i> con evaluación de trabajo en equipo.	Fomento de soluciones innovadoras y habilidades transversales (adaptabilidad y crítica).

Nota: Elaboración propia a partir de Herrera (2022), Tarling et al. (2023), Mesa Gallego et al. (2024) y Baptista et al. (2024).

CAPÍTULO 3: Diseño de la propuesta de innovación educativa

En este apartado se señalan algunas recomendaciones importantes para innovar, para luego mostrar ocho planificaciones para que los docentes desarrollen el *bootcamp*.

3.1. Descripción de la innovación

El proyecto de innovación se centra en la implementación de un bootcamp docente que apoyado con las comunidades de aprendizaje se convierte en una estrategia innovadora que permite a los profesores proponer y desarrollar actividades psicomotrices en los niños de educación inicial ya que fomenta la reflexión grupal, la mejora de la formación y práctica pedagógica.

La institución educativa en la que se desarrolla la propuesta cuenta con docentes comprometidos con el aprendizaje infantil. Sin embargo, se ha evidenciado que los procesos de formación docente se realizan en muchos casos de manera tradicional con una desarticulación de la práctica real del aula. En consecuencia, ello genera una limitación en la aplicación efectiva de estrategias psicomotrices que reduce su impacto en el desarrollo integral de los niños.

En este sentido, se busca mediante un modelo de formación docente transformador fortalecer las competencias de los estudiantes, de modo que los bootcamps facultan a los profesores a ser sujetos activos en el diseño, experimentación y reflexión de estrategias psicomotrices contextualizadas que permitan una transferencia significativamente directa a la práctica educativa.

La implementación de la innovación se desarrollará a través de una secuencia pedagógica enfocada en los siguientes aspectos:

Paso 1. Los docentes de Educación Inicial participan en bootcamps pedagógicos, donde se abordan los fundamentos teóricos y prácticos acerca de un

bootcamp y de la psicomotricidad; se analizan situaciones reales del aula y se diseñan actividades psicomotrices innovadoras y contextualizadas. De esta forma el *bootcamp* observa la práctica para inmediatamente proponer mejoras.

Paso 2. El profesorado implementa las estrategias diseñadas directamente en las aulas de Educación Inicial, considerando a) las características evolutivas de los niños; b) sus intereses y necesidades; c) el contexto familiar e institucional, mediante estas herramientas los docentes pueden reflexionar sobre su práctica pedagógica.

Paso 3. Se comparan las evidencias obtenidas para mejorar las estrategias aplicadas a través de la realización de ajustes.

A nivel institucional, se debe tener en cuenta los recursos humanos que se encuentran disponibles. Los docentes de educación inicial son la ficha clave para comunicar los diseños más oportunos y ejecutarlos al mismo tiempo.

González (2024) resalta que otro elemento por considerar son los formadores especializados en psicomotricidad que coadyuvan a mejorar los conocimientos técnicos del profesorado, y, a efectos de llevar una idónea organización es necesario un coordinador capacitado en la gestión educativa de bootcamps. Finalmente, todo esto es imposible sin el respaldo ni la aprobación de las autoridades directivas con poder decisorio.

En cuanto a los recursos materiales, naturalmente, estos varían en base a cada diseño que se vaya a poner en práctica, pero estos tienen en consideración a) colchonetas; b) pelotas; c) cuerdas; d) aros; y, e) materiales de preferencia reciclados para la elaboración de los circuitos.

3.2. Metodología de la implementación

A continuación, se detallan las 8 planificaciones del bootcamp docente.

Tabla 3

Planificación para docentes semana 1

UNIDAD EDUCATIVA		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docente:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
Tiempo estimado		2 horas -1 vez a la semana
Objetivo: Sensibilizar a los docentes sobre la metodología del bootcamp e identificar las necesidades formativas iniciales en el área psicomotriz mediante herramientas de diagnóstico.		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Presentación de los objetivos del Bootcamp y la importancia de la innovación en educación inicial. Introducción al concepto de comunidad de aprendizaje y su rol en la mejora de la práctica docente	Proyector, presentación digital, guion del proyecto.	Registro de asistencia y participación activa en el diálogo inicial.
DESARROLLO Aplicación de la encuesta diagnóstica para recolectar información sobre los conocimientos previos y las dificultades enfrentadas en el aula respecto al desarrollo psicomotor. Conversatorio sobre las brechas detectadas entre la teoría y la práctica tradicional.	Encuesta impresa/digital, hojas, bolígrafos.	Resultados de la encuesta diagnóstica tabulados.
CIERRE Definición de las normas de convivencia de la comunidad de aprendizaje y firma de una carta de compromiso para la participación en las siguientes 7 semanas.	Acta de compromisos, cartelera.	Documento de compromisos firmado.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4

Planificación para docentes semana 2

UNIDAD EDUCATIVA		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docente:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
Tiempo estimado	2 horas -1 vez a la semana	
Objetivo: Fortalecer la práctica docente mediante la organización de una comunidad de aprendizaje que sirva de apoyo para el desarrollo del bootcamp docente.		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Tema: Organización de la Comunidad de Aprendizaje y activación del Bootcamp Los docentes participan en una charla introductoria sobre Comunidades de Aprendizaje y bootcamp, sus características y forma de aplicar, en la que se abordan de manera clara y práctica los siguientes aspectos: Concepto y características de una Comunidad de Aprendizaje y Bootcamp. Beneficios del trabajo colaborativo en la mejora de la práctica docente. - Sentido del Bootcamp pedagógico como metodología intensiva, experiencial y reflexiva. Posteriormente, los docentes: - En la comunidad de aprendizaje no hay roles establecidos, todos los docentes identifican y participan activamente sin que haya una jerarquía, todos son iguales en la comunidad de aprendizaje. (coordinador, docentes participantes, facilitadores del Bootcamp). - Acuerdan la frecuencia de encuentros (quincenal o mensual).	Presentación digital, registro de asistencia, registro de acuerdos establecidos, rotafolio, guía institucional, actas de acuerdos.	Participación de los docentes. Registro de roles asignados y acuerdos establecidos. Instrumento institucional elaborado.

Los docentes elaboran y registran un instrumento para observar las actividades psicomotoras (observación áulica) donde tenga aspectos e indicadores. La observación se aplicará a los docentes participantes en el Bootcamp.		
DESARROLLO Actividad: Observación áulica y diseño de estrategias (Bootcamp experiencial) Fase 1: Observación áulica Los docentes observan una actividad psicomotora simple, sin intervenir, con el propósito de analizar el hacer docente y la respuesta de los estudiantes. Durante la observación, identifican dificultades psicomotoras relacionadas con el equilibrio, coordinación, la orientación espacial y el esquema corporal. Los hallazgos se registran en un instrumento de observación áulica. Fase 2: En base a lo apreciado los educadores analizan un caso real del aula; diseñan actividades psicomotoras ajustadas a la necesidad del estudiante evaluado; y, socializan sus propuestas recibiendo retroalimentación entre pares.	Material psicomotor, aula de clases, pizarra, cuaderno de notas, registros y videos cortos, material concreto.	- Registro de asistencia de los participantes. - Aplicación de una ficha de observación. - Participación en la reflexión grupal. - Reconstrucción y mejora de la planificación.
CIERRE Los docentes implementan en el aula las actividades psicomotoras realizando los ajustes necesarios según la respuesta de los estudiantes. Posteriormente, se desarrolla un diálogo reflexivo, donde los educadores socializan experiencias a la par de los aprendizajes obtenidos.	Material psicomotor, instrumentos de seguimiento, apoyos visuales, fotografías, videos, guía de reflexión, acta final.	Evidencias en aula. Registro reflexivo del docente. Seguimiento individualizado. Participación reflexiva y respuestas argumentadas

Nota. Elaboración propia

Tabla 5

Planificación para docentes semana 3

UNIDAD EDUCATIVA.....		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
• Tiempo estimado	2 horas -1 vez a la semana	
Objetivo: Fortalecer la reflexión sobre la práctica docente en actividades psicomotrices mediante el uso de instrumentos de observación áulica, con el fin de analizar la pertinencia de las estrategias, los materiales y la organización del espacio, promoviendo la mejora continua del quehacer pedagógico		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Se aplica el instrumento de observación áulica elaborado previamente. Presentación y ejecución de una clase de psicomotricidad global organizada por los docentes para estudiantes de Inicial 2. Los docentes presentan una actividad psicomotriz previamente planificada y aplican el instrumento de observación áulica (lista de verificación) para analizar el hacer docente durante la actividad.	Ficha de observación áulica Plumas Hojas Formato de planificación	- Registro de asistencia de profesores - Ficha de observación áulica - Acuerdos para la reconstrucción de la clase de psicomotricidad global

DESARROLLO Los docentes se organizan en grupos de 3 o 4 y reflexionan en grupos colaborativos a partir de las siguientes preguntas: • ¿La actividad y los ejercicios fueron adecuados a la edad del niño? • ¿Existe correspondencia entre la actividad y el objetivo propuesto? • ¿Los materiales utilizados favorecieron el desarrollo psicomotor? • ¿Qué aspectos de la actividad pueden mejorarse? Posteriormente, cada grupo: • Identifica fortalezas y debilidades de la actividad observada. • Propone ajustes concretos para mejorar la actividad psicomotriz. • Señalan claramente los cambios realizados en actividades, materiales, organización del espacio y estrategias docentes.	Instrumentos de observación completados, hojas de trabajo, marcadores, plumas.	Registros de participación en la reflexión grupal Acuerdos registrados
CIERRE Los docentes reformulan la actividad psicomotriz incorporando los ajustes identificados. Los coordinadores aplican un análisis documental para verificar los cambios realizados en la planificación.	Planificación original y ajustada, rúbrica de análisis, documentos institucionales.	Comparación entre planificación inicial y la ajustada evidenciando mejoras en la práctica de los educadores.
Momento de aplicación del Bootcamp:	Indicadores de logro • Participación en la comunidad de aprendizaje asumiendo roles definidos. • Aplicación de instrumentos de observación áulica para analizar su propia práctica docente en actividades psicomotoras. • Diseño de actividades psicomotoras considerando la edad, ritmo y necesidades de los estudiantes. • Implementación de mejoras concretas en su práctica docente a partir del análisis colaborativo.	

Nota. Elaboración propia

Tabla 6

Planificación para docentes semana 4

UNIDAD EDUCATIVA		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
Tiempo estimado	2 horas 1 vez a la semana	
Objetivo: Fortalecer la práctica pedagógica docente a través de un Bootcamp vivencial desarrollado en Comunidad de Aprendizaje, promoviendo la experimentación corporal, el análisis reflexivo y la reconstrucción de la clase, con el fin de integrar estrategias psicomotoras planificadas.		
Actividad	Recursos	Evaluación
INICIO Los docentes participan en un círculo pedagógico inicial, donde se promueve el intercambio de experiencias sobre el uso del movimiento en el aula como recurso didáctico. Acciones Inicio: • Socialización de experiencias previas sobre el movimiento en la práctica docente. • Presentación del Bootcamp como una propuesta innovadora. Se los lleva a la reflexión docente en grupo, donde uno tomara apuntes de lo que cada docente señala. A partir de este intercambio, se introduce la experiencia vivencial “Reconociendo mi cuerpo en el espacio”, donde el docente participa activamente antes de trasladar el aprendizaje al aula. Experiencia corporal inicial (Bootcamp): Observar el video con las actividades desarrolladas con los niños de inicial: • Desplazamientos por el espacio con diferentes ritmos (lento, rápido, pausado). • Caminatas a distintos niveles (alto, medio y bajo).	Televisor / pantalla digital	Los docentes serán evaluados por su participación y registro reflexivo inicial.

• Caminata por la línea horizontal en un solo pie controlando el cuerpo y su equilibrio. • Movimientos dirigidos con partes específicas del cuerpo (brazos, piernas, torso, hombros). • Toman conciencia de su equilibrio, coordinación y control corporal. • Reconocen sensaciones corporales asociadas al movimiento.		
Los educadores organizados en pequeños grupos participan en estaciones prácticas fortaleciendo el aprendizaje colaborativo de la siguiente manera: Estación 1: Coordinación y ritmo • Secuencias de aplausos seguidos de pasos. • Coordinación simultánea de brazos y piernas. Estación 2: Orientación • Desplazamientos con consignas de ubicación espacial. • Recorridos con obstáculos. Estación 3: Equilibrio y control corporal Posturas estáticas. Caminata sobre líneas marcadas. Estación 4: Conciencia corporal y nociones básicas Identificación de partes del cuerpo. Juegos de movimiento vinculados a nociones matemáticas: Actividad: Aventura con el cuerpo explorador. Se realiza un puente mágico, donde los niños deben pasar de diferentes maneras (caminando, en puntas, luego con un objeto en la cabeza. Luego se dice consignas como: Toca tu pie derecho con la mano izquierda o toca tu cabeza con la mano derecha. Después hay imitación de ritmo con las palmas en diferentes tiempos: lento – rápido – suave – fuerte	Instrumentos musicales (tambor, musica, espacio) ejercicios de equilibrio, lateralidad, ritmo y conciencia corporal, cintas, pelotas, aros, fichas de consignas,	Será evaluado mediante la practica en el aula, la participación, los aportes en grupo y análisis pedagógico.
CIERRE Los educadores reflexionan en el ámbito individual sobre la experiencia vivida enfocándose en la transformación de su forma de enseñar.	Guías de reflexión, planificación ajustada, registros fotográficos.	Evidencia de reconstrucción de la clase y reflexión documentada.

Momentos de aplicación del bootcamp 1. Antes: activación de saberes en la Comunidad de Aprendizaje. 2. Durante: experiencias prácticas vivenciales a la mano de estaciones. 3. Después: reconstrucción de la clase, aplicación en el aula y seguimiento.	Indicadores de logro La calificación se registrará mediante una ficha de observación que permitirá sistematizar la participación de las estrategias trabajadas. Para ello, se considerarán lo siguiente: • Participan activamente en el entorno educativo. • Reconocen el cuerpo como medio fundamental de aprendizaje. • Aplican estrategias psicomotoras innovadoras en el aula. • Reconstruyen la planificación a partir de la experiencia vivencial. • Integran el movimiento para el desarrollo corporal, cognitivo y emocional de los niños.
--	---

Nota. Elaboración propia

Tabla 7

Planificación para docentes semana 5

UNIDAD EDUCATIVA....		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
• Tiempo estimado	2 horas -1 vez a la semana	
Objetivo: Fortalecer las habilidades de diseño de circuitos motrices enfocados en el equilibrio dinámico y la coordinación gruesa , permitiendo al docente vivenciar la actividad antes de su ejecución en el aula.		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Diálogo sobre la aplicación de las estrategias de la semana anterior (semana 4 - Reconocimiento del cuerpo). Identificación de retos en la motivación de los niños.	Diario de campo de los docentes, papelógrafo.	Relato de experiencias y ajustes realizados.
DESARROLLO Los docentes recorren estaciones diseñadas para el equilibrio: 1. Caminata sobre vigas o líneas curvas. 2. Saltos en un pie dentro de aros. 3. Desplazamientos con objetos sobre la cabeza. Análisis reflexivo sobre cómo graduar la dificultad según la edad.	Vigas de madera, aros, pelotas pequeñas, saquitos de arena.	Ficha de observación de la ejecución docente en las estaciones.

CIERRE En grupos, los docentes ajustan su planificación semanal para incluir al menos una estación de equilibrio dinámico diaria, considerando materiales reciclados.	Formato de planificación, marcadores.	Planificación semanal actualizada y validada.
Momento de aplicación del Bootcamp:	Indicadores de logro • Ejecución vivencial: El docente demuestra capacidad para realizar los circuitos de equilibrio (vigas, aros) antes de aplicarlos con los estudiantes. • Adaptación curricular: Rediseño de una actividad de clase incorporando al menos dos estaciones de trabajo que fomenten el equilibrio dinámico. • Manejo de materiales: Selección y uso de materiales del entorno (o reciclados) para la construcción de estaciones de coordinación gruesa.	

Nota. Elaboración propia

Tabla 8

Planificación para docentes semana 6

UNIDAD EDUCATIVA....		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
• Tiempo estimado	2 horas -1 vez a la semana	
Objetivo: Integrar nociones de orientación espacial y ritmo en las actividades psicomotrices, vinculándolas con el pensamiento lógico-matemático y la expresión corporal.		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Dinámica grupal de seguimiento de ritmos con palmas y pies. Reflexión sobre la relación entre el ritmo corporal y la autorregulación.	Instrumentos de percusión simples o palmas, reproductor de audio.	Registro de participación en la dinámica rítmica.
DESARROLLO Circuito para docentes: Estación 1: "Dentro-Fuera / Arriba-Abajo" con túneles y cajas. Estación 2 "Cerca-Lejos" con lanzamientos de precisión. Estación 3 Seguimiento de mapas motrices simples dibujados en el piso.	Cajas de cartón, túneles de tela, cuerdas, tiza.	Propuestas de variantes para las estaciones.

CIERRE Los docentes presentan una propuesta de circuito que combine espacio-ritmo.	Ficha de coevaluación.	Lista de cotejo con los criterios de mejora sugeridos.
Momento de aplicación del Bootcamp:	Indicadores de logro • El educador guía ejercicios que integran los conceptos de la semana de manera lúdica. • Capacidad para coordinar movimientos corporales con ritmos musicales externos al igual que con secuencias de pasos. • Registro de los avances de los niños en la orientación espacial utilizando instrumentos estandarizados.	

Nota. Elaboración propia

Tabla 9

Planificación para docentes semana 7

UNIDAD EDUCATIVA....		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lissette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
TIEMPO ESTIMADO	2 horas presenciales + 1 semana de aplicación	
Objetivo: Reforzar la comprensión de los docentes sobre la lateralidad, la coordinación y el control corporal mediante un Bootcamp pedagógico vivencial basado en Comunidades de Aprendizaje, que les permita experimentar, analizar y corregir su práctica a través del movimiento en el pensamiento lógico matemático, para reconfigurar la clase con estrategias que ayuden al niño a reconocer su cuerpo, orientarse en el espacio y actuar con seguridad y confianza.		
Actividad	Recursos	Evaluación
INICIO Activación de la Comunidad de Aprendizaje Diálogo pedagógico inicial y exploración corporal de la lateralidad. Los docentes, organizados participan en un espacio de diálogo donde comparten situaciones del aula relacionadas con el uso del cuerpo, el seguimiento de instrucciones y la coordinación de los niños. Preguntas orientadoras: ¿Cómo identifican los niños su derecha e izquierda?; ¿Qué dificultades observo al seguir consignas corporales?; ¿Cómo	Pelotas, espacio amplio, consignas visuales, guía de reflexión.	Participación y registro de reflexiones iniciales.

influyen estas dificultades en la seguridad y autonomía del niño? A partir del diálogo, se inicia el Bootcamp vivencial, donde los docentes experimentan el uso de ambos lados del cuerpo:		
DESARROLLO Bootcamp: Práctica – Análisis – Corrección Circuito de estaciones corporales para lateralidad, coordinación y precisión. Estación 1: Secuencia y patrones • Se reproduce secuencias corporales: Palma – palma – salto - giro • Identificar el patrón completándolo cuando falte un elemento. • Crear una nueva secuencia alternando movimientos. • Construir modelos numéricos con el cuerpo. Estación 2: Orientación derecha–izquierda • Desplazarse según consignas: “Avanza 2 pasos a la derecha y 1 hacia atrás.” • Seguir recorridos en una cuadrícula marcada en el piso. • Resolver consignas encadenadas: “Da 1 paso adelante, 2 a la izquierda y 1 atrás.” • Cambiar de dirección cuando escuchen un número específico (ejemplo: al escuchar “3”, giran a la derecha). Estación 3: Seriación y Relaciones Numéricas • Ordenarse de menor a mayor según un número asignado. • Realizar saltos siguiendo una secuencia creciente. • Contar regresivamente mientras retroceden. • Agruparse según cantidad indicada.	Objetos pequeños, números impresos, aros – conos, hojas de trabajo, materiales cotidianos, tarjetas con movimientos y secuencias graficas,	Aportes en el análisis grupal y propuestas de mejora registradas.

CIERRE Diseño ajustado y aplicación en el aula. Cada docente reconstruye una actividad para aplicar con los niños durante la semana, enfocada en reconocer derecha e izquierda de manera funcional; coordinar movimientos cruzados; y, mejorar el control corporal y la confianza. Ejemplos de actividades para niños: • Juegos de imitación cruzada (mano–pie). • Circuitos simples con consignas derecha–izquierda. • Lanzar y encestar objetos siguiendo instrucciones. • Juegos de seriación corporal (movimientos grandes/pequeños). Seguimiento en el aula: • Aplicación de la actividad diseñada. • Observación del progreso en orientación, coordinación y seguridad.	Guía de observación, rúbrica institucional.	Comparación entre la propuesta inicial y la ajustada.
Momentos de aplicación del Bootcamp	Indicadores de logro • Los educadores comprenden la importancia de la lateralidad en el desarrollo psicomotor. • Diseñan actividades corporales ajustadas a las necesidades del menor. • Integran movimientos cruzados, orientación espacial al igual que precisión en sus clases. • Reconstruyen su práctica a partir de la reflexión colaborativa.	

Nota. Autoría propia

Tabla 10

Planificación para docentes semana 8

UNIDAD EDUCATIVA....		
1. DATOS INFORMATIVOS:		
Docentes:	Viviana Chicaiza Lisette De La Rosa	Grado/Curso: Inicial 2
• Tiempo estimado	2 horas -1 vez a la semana	
Objetivo: Evaluar los resultados finales de la implementación del Bootcamp y consolidar la comunidad de aprendizaje como un espacio de formación continua y reflexión pedagógica.		
Actividad	Recurso	Evaluación
INICIO Reflexión final sobre la evolución de la práctica docente, desde los métodos tradicionales hacia las estrategias innovadoras propuestas.	Fotografías de las sesiones, portafolios docentes.	Registro cualitativo de la percepción del cambio en la práctica.
DESARROLLO Revisión de los indicadores de logro alcanzados por los niños en las áreas de psicomotricidad global, fina y lateralidad. Análisis de los instrumentos de observación áulica aplicados durante el proceso.	Fichas de evaluación final, gráficos de progreso.	Informe sintético de resultados institucionales.

CIERRE Entrega de reconocimientos por la participación. Acuerdo sobre la periodicidad de futuros encuentros de la comunidad de aprendizaje para garantizar la sostenibilidad de la innovación educativa.	Diplomas, acta de cierre, refrigerio.	Plan de sostenibilidad de la comunidad de aprendizaje.
Momento de aplicación del Bootcamp:	Indicadores de logro • El docente presenta un informe comparativo (antes y después) sobre el progreso psicomotor de sus estudiantes. • Identificación de fortalezas y debilidades del proceso de bootcamp para ajustar futuras implementaciones. • Elaboración de un plan de continuidad que integre al menos una estación psicomotora permanente en la rutina semanal del aula	

Nota. Elaboración propia

Tabla 11*Cronograma de implementación*

Actividades	Sem1	Sem2	Sem3	Sem4	Sem5	Sem6
Actividad 1. Encuesta diagnóstica a docentes	x	x				
Actividad 2. Grupo focal docente inicial		x				
Actividad 3. Observación áulica diagnóstica		x				
Actividad 4. Bootcamp pedagógico – sesión 1			x			
Actividad 5. Bootcamp pedagógico – sesión 2			x			
Actividad 6. Evaluación intermedia del proyecto				x		
Actividad 7. Implementación de estrategias			x	x	x	
Actividad 8. Evaluación final del proyecto						x

Nota. Elaboración propia

CAPITULO 4: Evaluación del proyecto de innovación

4.1. Fase inicial

En este apartado se mostrarán la forma en la que se propone evaluar los logros del proyecto de innovación.

4.1.1. Indicadores de logro

Los aspectos por observar son los siguientes:

1. Coordinación motora gruesa

Indicadores:

- Carrera
- Saltos horizontales
- Equilibrio estático
- Equilibrio dinámico

Instrumento de recogida de información: lista de cotejo

2. Coordinación viso – motora

Indicadores:

- Praxia fina
- Coordinación ojo – mano
- Presión

Instrumento de recogida de información: lista de cotejo

3. Aspecto: desarrollo de sesiones psicomotoras

Indicadores:

- Motivación para el ejercicio
- Ejercicios respondiendo al objetivo
- Participación de los estudiantes

- Adecuación del espacio

Instrumento: observación áulica

4. Manejo de emociones

Instrumento de recogida de información: lista de cotejo

4.2. Fase Final

La fase final se aplicará durante la semana 8 del bootcamp y en las dos semanas posteriores a la implementación en aula, con el propósito de identificar cambios en la práctica docente al igual que el desarrollo psicomotor de los niños.

La evaluación se realizará mediante triangulación de instrumentos que incluyen observación áulica, grupo focal docente, diario reflexivo y registro comparativo de habilidades motrices de los niños.

4.2.1. Indicadores de logro

1. Aspecto. Uso de la gamificación

Se permite identificar el grado en que los docentes incorporan dinámicas lúdicas y estrategias propias del bootcamp en el desarrollo de la clase.

Indicadores

- Incorporación de retos y estaciones psicomotrices
- participación activa y sostenida de los niños
- uso de consignas motivadoras
- retroalimentación positiva durante la actividad

Instrumentos

- ficha de observación áulica
- diario reflexivo docente

Será aplicado en las semanas 5 a 8 del bootcamp.

2. Aspecto. Mejora de las clases de psicomotricidad

Se hace una evaluación respecto al cambio en la calidad de la sesión psicomotriz tras la participación docente en el bootcamp.

Indicadores

- adecuación del espacio
- coherencia entre objetivo y actividad
- participación infantil
- motivación de los estudiantes
- inclusión de actividades de relajación
- organización progresiva de la sesión

Instrumento

- observación áulica

Será aplicado entre las semanas 5 a 8 del bootcamp.

3. Aspecto. Coordinación visomotora de los niños

Permite valorar el impacto del bootcamp en el desarrollo psicomotor infantil.

Indicadores

- precisión en el uso de materiales
- control del trazo
- coordinación ojo–mano en actividades manipulativas

Instrumentos

- registro de habilidades motrices
- lista de cotejo psicomotriz

Se implementa antes y después del bootcamp

4. Aspecto. Equilibrio y control postural

Faculta la evaluación de la gestión corporal de los infantes

Indicadores

- estabilidad durante circuitos
- desplazamientos controlados
- mantenimiento de postura en actividades estáticas

Instrumentos

- registro psicomotor
- observación áulica

Será aplicado entre las semanas 4 a 8 del proceso.

5. Aspecto. Cambios en la práctica docente

Evalúa la percepción del profesorado respecto al impacto del bootcamp en su desempeño.

Indicadores

- mayor seguridad en la planificación psicomotriz
- innovación en las estrategias utilizadas
- reflexión pedagógica sobre la práctica
- adaptación de actividades a las necesidades del niño

Instrumento

- grupo focal docente

Se evalúa al finalizar el bootcamp.

4.3. Resultados Esperados

4.3.1. Resultados de aprendizaje de los estudiantes

Como resultado de la implementación del bootcamp los alumnos mostrarán avances en coordinación, equilibrio y participación en actividades de aula.

Asimismo, se espera mayor motivación, mejor control corporal y seguridad en tareas

que implican precisión motriz lo que evidencia el impacto positivo de la innovación en el aprendizaje integral.

4.3.2. Resultados en la práctica docente

Se espera que el bootcamp transforme la práctica docente en tres dimensiones: (a) planificación más fina (secuencias cortas y progresivas); (b) uso consistente de evaluación cualitativa (listas de cotejo, escalas, portafolios); y (c) estrategias de intervención diferenciada (estaciones/rotación y feedback). El valor de formar y empoderar a docentes se respalda por ensayos donde programas liderados por profesorado, con talleres y materiales, logran mejoras en resultados específicos y resaltan la utilidad de formación continua.

4.3.3. Resultados institucionales

A nivel institucional, se espera: (a) disponer de un “kit” de estaciones psicomotoras reutilizable; (b) contar con formatos de evaluación y registro estandarizados; (c) fortalecer una cultura de mejora continua basada en evidencia de aula; y, (d) mejorar la capacidad de respuesta ante dificultades psicomotrices al ofrecer una intervención intensiva y protocolizada.

La lógica de actualización y mejora iterativa se alinea con prácticas documentadas en *bootcamps* donde se recogen sugerencias que formalizan cambios al diseño formativo.

4.4. Viabilidad del proyecto.

El proyecto es viable porque se alinea a lo que el currículo define como desarrollo de posibilidades motrices y expresivas. A su vez, se utilizan instrumentos evaluativos reconocidos que son la lista de cotejo, la escala cualitativa y el portafolio.

En lo institucional, la viabilidad depende de condiciones concretas tales como la disponibilidad de espacios seguros para circuitos; el tiempo fijo semanal; y, para recursos didácticos básicos.

En sostenibilidad, el principal riesgo es el efecto fin de programa en las que evidencia experimental muestra que ciertas mejoras pueden no mantenerse si se cortan oportunidades de práctica, es por ello que se requiere un plan de continuidad de, por ejemplo, de 1 a 2 estaciones semanales permanentes en la rutina tras el bootcamp sumada a la rotación mensual de materiales donde se incluya un espacio de micro capacitaciones periódicas.

BIBLIOGRAFÍA

Arangoya. (2025). Cómo implementar las herramientas digitales en el aula.

<https://arangoya.org/el-uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion-infantil-herramientas-practicas-para-el-aula/>

Banco Interamericano de Desarrollo (BID). (2025). Aulas dialógicas: Transformar la enseñanza y el aprendizaje mediante la colaboración. SUMMA.

Béjar, O. (2015). El profesor y la innovación educativa. *Didac*, (65).

<https://biblat.unam.mx/hevila/Didac/2015/no65/1.pdf>

Berruezo, P. (2000). El contenido de la psicomotricidad.

<https://www.um.es/cursos/promoedu/psicomotricidad/2005/material/contenido-s-psicomotricidad-texto.pdf>

Caicedo, S., Chimbo, M., Ramírez, X., Veloz, M., & Núñez, A. (2025). El aprendizaje a través de la exploración. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(5), 1-13.

<https://doi.org/10.53877/rc1.5-567>

Camacho, R., Rivas, C., & Gaspar, M. (2020). Innovación y tecnología educativa en el contexto actual latinoamericano. *Revista de Ciencias Sociales*, 26.

<https://www.redalyc.org/journal/280/28064146030/28064146030.pdf>

Chen, D., Zhao, G., Fu, J., Shun, S., Su, L., He, Z., Chen, R., Jiang, T., Hu, X., Li, Y., & Shen, F. (2024). Efectos de intervenciones estructuradas y no estructuradas sobre las habilidades motoras fundamentales en niños preescolares: un metaanálisis. *Frontiers in Public Health*, 12, 1345566.

<https://doi.org/10.3389/fpubh.2024.1345566>

Coronado, O. (2025). Integración de innovación y tecnología educativa: Retos y oportunidades. *Ciencia Latina*, 9(5).

<https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/20754/29687>

Da Fonseca, V. (2008). *Psicomotricidad: Bases neuropsicológicas del aprendizaje*. Editorial: INDE.

Da Fonseca, V. (2012). *Manual de observación psicomotriz: Significación psiconeurológica de los factores psicomotores*. Editorial: INDE.

Darling-Hammond, L., Hyler, M. E., & Gardner, M. (2017). *Effective teacher professional development*. Learning Policy Institute.

Delgado, E., Lema, B., & Lema, A. (2024). Estrategias pedagógicas innovadoras para el desarrollo de aprendizajes significativos en la educación superior. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 1(6).

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-01692024000100080

Espinosa, P. (2024). Evaluación de la innovación educativa e impacto de las estrategias metodológicas en el rendimiento estudiantil. *Pol. Con.*, 9(6).
<https://doi.org/10.23857/pc.v9i6.7442>

Fullan, M. (2016). *The new meaning of educational change* (5.^a ed.). Teachers College Press.

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults*. McGraw-Hill.

Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (7.^a ed.). McGraw-Hill.

García, O., & Zúñiga, G. (2021). Reflexiones sobre la importancia de la innovación tecnológica. *Revista Digital Negoteck*. <https://negoteck.com/wp-content/uploads/2021/09/ART-19-Reflexiones-sobre-la-importancia-de-la-Innovacio%CC%81n-Tecnolo%CC%81gica.pdf>

Garrido Ávila, J. (2019). Innovación educativa: fundamentos teóricos y prácticos. Editorial Síntesis.

Gil, P., Onofre, R., & Gómez, I. (2008). Habilidades motrices en la infancia. *Revista Iberoamericana de Educación*.
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a04.pdf>

González García, L. (2024). Innovación docente y metodologías activas: Conceptos y relaciones. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*, (8). <https://doi.org/10.58663/riied.vi8.170>

HealthyChildren.org (2024). Logros del desarrollo: niños de 4 a 5 años de edad-, acceso: febrero 18, 2026, <https://www.healthychildren.org/Spanish/ages-stages/preschool/Paginas/Developmental-Milestones-4-to-5-Year-Olds.aspx>

Henríquez, P., Navarro, J. C., & Vicentini, I., (2025). Los bootcamps en acción: abriendo la caja negra. Banco Interamericano de Desarrollo.
<https://doi.org/10.18235/0013388>

L3tcraft Education. (2024). Lleva el potencial del videojuego a tu aula con Minecraft Education. <https://l3tcrafteducacion.com/bootcamps-online/>

López, M., & Castillo, R. (2019). Desarrollo psicomotor y su influencia en el aprendizaje infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 79(2), 45–60.

Mendoza, M. (2020). Aprendizaje centrado en el estudiante desde la planificación en investigación. *Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 6(10).

Mero, W. (2022). La innovación educativa como elemento transformador para la enseñanza. *Revista Educare*, 26(2).
<https://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3753481015/3753481015.pdf>

Ministerio de Educación del Ecuador. (2014). Currículo de Educación Inicial.

<https://educacion.gob.ec>

Moreno, M. (2021). Formación de docentes formación de docentes. *Revista*

Electrónica Sinéctica, 17(1).

<https://www.redalyc.org/pdf/998/99817933004.pdf>

Neurocentro. (2022). La psicomotricidad y sus beneficios. <https://neuro->

[centro.com/la-psicomotricidad-y-sus-beneficios/](https://neuro-centro.com/la-psicomotricidad-y-sus-beneficios/)

Organisation for Economic Co-operation and Development & Eurostat, OECD.

(2018). Manual de Oslo (4.^a ed.). <https://doi.org/10.1787/9789264304604-en>

Papalia, D. E., Feldman, R. D., & Martorell, G. (2017). Desarrollo humano (13.^a ed.).

McGraw-Hill Education.

Piaget, J. (1976). La formación del símbolo en el niño. Ed. Fondo de Cultura

Económica.

Pincay, M., & Cuero, D. (2023). Innovación tecnológica educativa en la práctica

docente para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Episteme*

Koinonía, 17(13).

https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-

[02822024000100271](https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822024000100271)

Pizzolitto, A. (2018). Innovaciones como estrategias de cambio educativo. Aportes.

Revista Latinoamericana de Políticas y Administración de la Educación, (8).

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9181825.pdf>

Rodríguez, I. (2025). El papel del juego en el aprendizaje. Universidad de Valladolid.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/77825/TFG->

[L4323.pdf?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/77825/TFG-L4323.pdf?sequence=1)

Ruiz Pérez, L. M. (2004). Competencia motriz y desarrollo infantil. Síntesis.

- Ruiz Pérez, L. M. (2014). Competencia motriz y desarrollo integral en la infancia. *Revista de Psicología del Deporte*, 23(1), 7–14.
- Sánchez Villacrés, A. M., Rivera Araujo, M. I., Peralta Escobar, M. N., Sánchez Villacrés, H. C., & Rizo García, E. D. C. (2025). Metodologías de alto impacto en el aula: Un enfoque constructivista. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 7602–7615. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16429
- Schumpeter, J. A. (1934). The theory of economic development. Harvard University Press.
- Scott, J., Jay, T., & Spray, C. (2023). Achievement in fundamental movement skills, spatial abilities, and mathematics among lower key stage 2 children. *Journal of Intelligence*, 11(5), 87. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11050087>
- Selwyn, N. (2016). Educación y tecnología: Cuestiones y debates clave (2.ª ed.). Bloomsbury Academic.
- UNIR. (2024). Bootcamp: qué es y cuáles son sus ventajas. <https://www.unir.net/revista/educacion/bootcamp-que-es/>
- Vásquez, T., & Gonzales, E. (2025). Creatividad e innovación en el ámbito. *Invecom*, 6(1). <https://ve.scielo.org/pdf/ric/v6n1/2739-0063-ric-6-01-e601104.pdf>
- Vygotsky, L. S. (1978). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Editorial: Crítica.
- Zhang, D., Soh, K. G., Chan, Y. M., & Zaremohzzabieh, Z. (2024). Efecto de los programas de intervención para promover las habilidades motoras fundamentales en niños con desarrollo típico: Una revisión sistemática y un metaanálisis. *Children and Youth Services Review*, 156, 107320. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2023.107320>

Zurita, A. (2024). La innovación educativa y aprendizaje activo: Cómo las metodologías activas mejoran el rendimiento académico. *Revista Ciencia y Descubrimiento*, 2(3).

<https://cienciaydescubrimiento.com/index.php/cyd/article/view/21/29>

ANEXOS

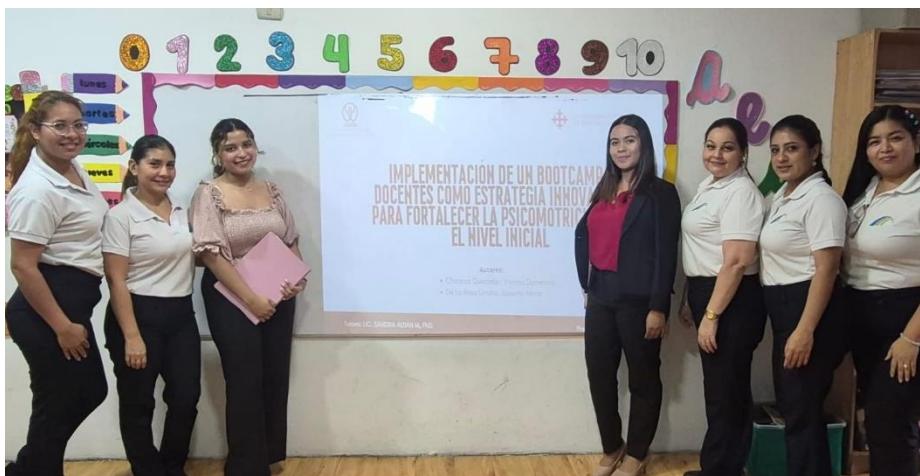
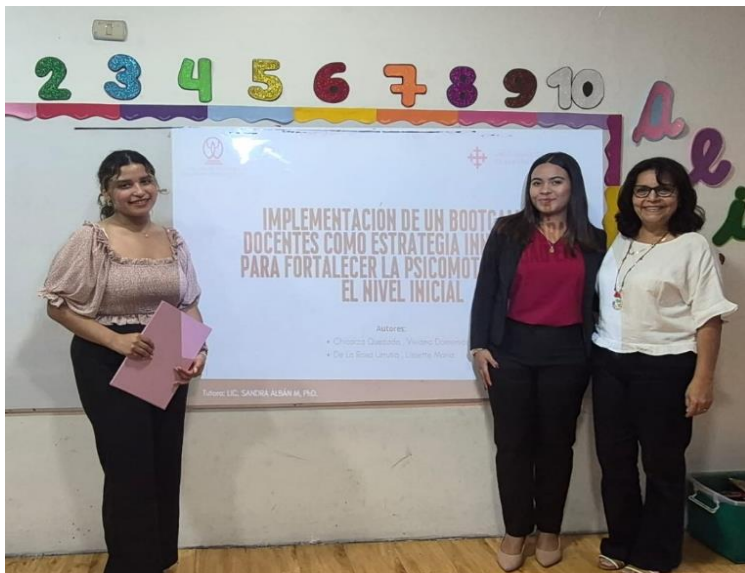
A) Grupo focal - Etapa diagnóstico

Grupo de docentes participando del grupo focal



B) Exposición del proyecto

Grupo de docentes que participaron en la exposición del proyecto



Nota. Exposición del proyecto de innovación educativa al personal docente de nivel inicial, conformado por 5 docentes.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Nosotras, **Chicaiza Quezada, Viviana Doménica** con C.I # 0950525360 y **De la Rosa Urrutia, Lisette María** con C.I. # 1208846764, autoras del Proyecto: **Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Ciencias de la Educación** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaramos tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizamos a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

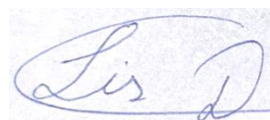
Guayaquil, 20 de febrero del 2026.

LAS AUTORAS



f.

Chicaiza Quezada, Viviana Doménica
C.I # 0950525360



f.

De la Rosa Urrutia, Lisette María
C.I. # 1208846764

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA			
FICHA DE REGISTRO DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN			
TEMA Y SUBTEMA:	Implementación de un bootcamp docente como estrategia innovadora para fortalecer la psicomotricidad en nivel inicial		
AUTOR(ES)	Chicaiza Quezada, Viviana Doménica; De la Rosa Urrutia, Lisette María		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Albán Morales, Sandra Elizabeth, Ph.D.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.		
FACULTAD:	Facultad de Psicología, Educación y Comunicación.		
CARRERA:	Carrera de Educación.		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciada en Ciencias de la Educación.		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	20 de febrero del 2026	No. DE PÁGINAS:	56
ÁREAS TEMÁTICAS:	Ciencias, Educación Psicología		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	desarrollo psicomotriz, bootcamp, educación inicial		
RESUMEN/ABSTRACT: El presente trabajo de titulación busca proponer un diseño de bootcamp docente. En mérito de los fundamentos teóricos y del estado del arte analizados, se puede denotar que esta modalidad de adquisición de conocimientos está íntimamente ligado a un productivo desenvolvimiento de las habilidades psicomotoras al conectar los movimientos corporales con las emociones y la aplicación de circuitos. A través de un diagnóstico inicial realizado en una unidad educativa de Guayaquil se identificó que existe una brecha significativa en la aplicación de estrategias innovadoras al igual que en el empleo de herramientas tecnológicas para dinamizar la enseñanza ya que se encuentra primando el uso de métodos tradicionales. Por ello, esta investigación de carácter descriptivo-propositivo utiliza el ámbito cualitativo para estructurar una capacitación intensiva bajo la metodología mencionada. La propuesta se centra en el aprendizaje activo y la colaboración permitiendo que el educador transite de un enfoque clásico a una práctica reflexiva y creativa. Los resultados esperados apuntan a fortalecer la competencia motriz en el nivel inicial garantizando que la exploración sensorial mediante el juego sean el eje transversal del currículo. Finalmente, se concluye que el bootcamp no solo actualiza el perfil profesional docente, sino que se establece como una solución disruptiva ante los retos educativos actuales promoviendo un desarrollo integral en el infante que armoniza lo físico, lo cognitivo y lo socioemocional mediante la innovación pedagógica constante.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0963227439; 0939268954	E-mails: viviana.chicaiza@cu.ucsg.edu.ec ; chicaizaquezada96@gmail.com; lissette.delarosa01@cu.ucsg.edu.ec ; lissettedelarosa.3gt@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADORA DEL PROCESO UTE, PIE):	Nombre: Lcda. Albán Morales, Sandra Elizabeth, Ph.D		
	Teléfono: +593-991606068		
	E-mail: sandra.alban@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			