UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Carrera de

Pedagogía de las Artes y Humanidades

Elija un elemento.

“Creación escenográfica miniatura de narrativa con material reciclado para estimular la creatividad en los estudiantes de EGB”

Autor:

Alexander Mateo Cruz Portillo

Autora:

Tabata Melina Juca Mora

Azogues - Ecuador

Febrero, 2026

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN - UNAE

Trabajo de Titulación

Modalidad

Propuesta de Innovación Pedagógico - Curricular

Autor:

Alexander Mateo Cruz Portillo

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Autor:

Tabata Melina Juca Mora

Trabajo de Titulación previo a la obtención del título de Licenciado/a en Pedagogía de las Artes

Docente Tutora	Emerson Patricio Carlosama Hidalgo
CÓDIGO ORCID	0009-0003-3261-9449
Docente Cotutor	Juan Fernando Auquilla Díaz
CÓDIGO ORCID	0000-0003-3955-5057

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

TODA LA INFORMACIÓN EXPRESA EN EL PRESENTE TRABAJO DE TITULACIÓN ES DE ABSOLUTA RESPONSABILIDAD DEL AUTOR Y TUTOR Y SE ENCUENTRA DEBIDAMENTE AUTORIZADA PARA SU CORRESPONDIENTE PUBLICACIÓN

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

AGRADECIMIENTOS Y/O DEDICATORIAS

DEDICATORIA

Autora: Tabata Melina Juca Mora

Dedico este gran logro, en primer lugar, a Dios todopoderoso por cuidar, bendecirme en cada uno de mis pasos y darme la fuerza en todo momento.

A mí misma, por el empeño, valentía y responsabilidad para no rendirme y seguir adelante hasta lograr mis metas.

A mis padres, por su amor absoluto, su esfuerza, ayuda constante y por creer en mí.

A mis abuelitos, por su cariño y apoyo en las buenas y en las malas.

Y a mi familia en general, por acompañarme, apoyarme y ser un pilar importante durante mi periodo universitario y en este logro académico.

AGRADECIMIENTO

Agradezco con todo mi corazón a Dios por darme esta gran oportunidad de culminar la carrera universitaria.

A mi mamá Paola y mi papá Xavier, por su apoyo inquebrantable, emocional y sacrificios que hicieron posible durante este camino.

A mis tías, por nunca darme la espalda, motivarme y acompañarme en mi preparación académica.

A mi pareja Mateo, por su tolerancia y apoyo emocional constante.

A todos mis profesores de la carrera por impartir sus conocimientos, confianza y valores éticos.

A mi mascota chihuahua Julián, por su compañía, amor y felicidad en los momentos de cansancio y alegría.

Y a mis verdaderos amigos y amigas por su apoyo honesto, confianza y ánimos que han formado parte desde el trayecto de la carrera.

DEDICATORIA

Autor: Alexander Mateo Cruz Portillo

Dedico este logro en primer lugar a Dios el creador de todo por siempre brindarme fuerza y entendimiento, junto a mis padres Gonzalo y Carmen por su amor incondicional por su sacrifico pude llegar hasta este punto, de igual manera a mis hermanos Alex y David por esta conmigo en cada risa, a mis abuelitos por ser la base de mi inspiración por su humildad y sencillez, a mis tíos por sus consejos y cariño, a mis primos por sacarme risas, a mi novia Tabata por ser mi compañía y estar conmigo en momentos difíciles de mi vida por ser mi cómplice y mi amor, a mis suegros por brindarme su respaldo y cariño, a mis amigos de la universidad y compañeros de cancha quienes compartimos risas y aprendizajes, siendo una experiencia inolvidable, con todo corazón se los dedico familia.

AGRADECIMIENTO

Agradezco primeramente a Dios por ser mi guía, a mis padres Gonzalo y Carmen por su amor y darme la oportunidad de estudiar, a mis hermanos, abuelitos y familiares quienes me apoyaron y formaron parte en mi proceso académico de tal manera agradezco a mi novia Tabata por ser mi mano derecha, así como a mis suegros y finalmente agradezco a todos mis compañeros y amigos universitarios por compartir largas jornadas de clase, preocupaciones y alegrías a lo largo de la carrera.

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo general elaborar un proyecto artístico basado en la creación de escenografías en miniatura con narrativas, empleando elementos reciclados con el fin de estimular la creatividad, la imaginación y fomentar la conciencia ambiental en los estudiantes de educación general básica. Del mismo modo, se estructuraron objetivos específicos, los cuales se orientaron a diseñar maquetas escenográficas para estimular la creatividad y fomentar la conciencia ambiental, así como el trabajo colaborativo durante el proyecto. Esta investigación se basó en el enfoque cualitativo y diseño de investigación acción, el cual permitió al equipo investigador involucrarse directamente con el contexto académico, para la recolección de datos, se aplicaron diferentes técnicas como la observación participante, así como los instrumentos tales como la escala de estimación, diario de campo, portafolio y lista de cotejo, mismos que permitieron analizar el proceso creativo y colaborativo en el aprendizaje de la clase. Entre los principales resultados se destaca que las maquetas escenográficas incentivaron la motivación y la participación, fortaleciendo el trabajo en equipo y desarrollo de capacidades. El proyecto de la creación escenográfica en miniatura con narrativas utilizando material reciclado logró estimular la creatividad y despertar el interés por la participación al integrar la comprensión lectora contribuyendo a la generación de ideas originales, la toma de decisiones e impulso de la conciencia ambiental y el pensamiento creativo.

PALABRAS CLAVES: Conciencia ambiental, Creatividad, Escenografía en miniatura, Material reciclado, Narrativa.

ABSTRACT:

The general objective of this research was to develop an artistic project based on the creation of miniature sets with narratives, using recycled elements in order to stimulate creativity, imagination and promote environmental awareness in basic general education students. Likewise, specific objectives were structured, which were aimed at designing stage models to stimulate creativity and promote environmental awareness, as well as collaborative work during the project. This research was based on the qualitative approach and action research design, which allowed the research team to engage directly with the academic context, for data collection, different techniques such as participant observation were applied, as well as instruments such as the estimation scale, field diary, portfolio and checklist, which allowed analyzing the creative and collaborative process in class learning. Among the main results, it stands out that the stage models encouraged motivation and participation, strengthening teamwork and capacity development. The project of creating miniature scenography with narratives using recycled material managed to stimulate creativity and awaken interest in participation by integrating reading comprehension, contributing to the generation of original ideas, decision making and promotion of environmental awareness and creative thinking.

KEYWORDS: Enviromental awareness, Creativity, Miniature scenery, Recycled material**,** Narrative.

INTRODUCCIÓN 8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 9
PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN 10
ANTECEDENTES 10
Artes escénicas 10
El cuento como estrategia didáctica 11
Fomentar la creatividad y la imaginación a través del cuento 12
La utilización de material reciclado como recurso didáctico 13
Cuentos Escenográficos 14
JUSTIFICACIÓN 16
OBJETIVOS 17
OBJETIVO GENERAL 17
OBJETIVOS ESPECÍFICOS: 17
METODOLOGÍA 18
Paradigma 18
Enfoque 18
Diseño 19
Método 19
Técnicas e instrumentos para la recolección de información 20
Técnicas 20
Observación participante 20
Instrumentos 21
Diario de campo 21

Portafolio....21
Escala de Estimación....22
Grupo focal....22
Lista de cotejo....23
Unidad de análisis....23
MARCO TEÓRICO....23
1.1. Escenografía teatral....23
Concepto....23
1.2. Géneros teatrales....24
1.3. Estructura de un teatro....26
1.4. Antecedentes del teatro....26
2. Maqueta escenográfica....27
2.1. Componentes escenográficos....28
Concepto y función....28
2.2. Tipos de componentes escenográficos....28
2.3. Elementos principales de la escenografía....29
2.4. Reciclaje en la escenografía....31
2.5. Importancia del espacio escénico....32
3. Manualidades en el aula....33
3.1. Concepto....33
3.2. Beneficios....33
3.3. Manualidades con material reciclado....34
4. Teoría del color....35
4.1. El color en la escenografía....35

4.2. Armonía del color 36
4.3. La mezcla de colores 36
4.4. Colores Primarios 37
4.5. Colores secundarios 37
4.6. Colores complementarios (círculo cromático) 38
4.7. Psicología del color: significado y efectos emocionales 39
5. Creatividad 40
5.1. Definición 40
5.2. Elementos que estimulan la creatividad 40
5.3. La imaginación 41
5.4. Imaginación en la niñez 41
5.5. Factores que estimulan la imaginación en los niños (juego, lectura, arte, entorno) 42
5.6. Maquetado escenográfico 43
5.7. Material Reciclado 43
6. Importancia del reciclaje para el medio ambiente 44
6.1. Las 3 R 44
7. Recurso didáctico 46
7.1. Función del recurso didáctico 46
7.2. El material como recurso didáctico 47
Diamante curricular 47
PLANIFICACIÓN 52
ANÁLISIS DE RESULTADOS 71
MATRIZ DE INSTRUMENTOS DE ESCALA DE ESTIMACIÓN 85
TRIANGULACIÓN 91

DISCUSIÓN DE RESULTADOS....93
CONCLUSIÓN....94
RECOMEDACIONES....96
ANEXOS....97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS....101

ÍNDICE

“Creación escenográfica miniatura de narrativa con material reciclado para estimular la creatividad en los estudiantes de EGB”

LINEA DE INVESTIGACIÓN UNAE

EDUCACIÓN, DIVERSIDAD CULTURAL, ARTES E INTERCULTURALIDAD

INTRODUCCIÓN

El arte es un modo de expresión que permite exponer emociones e ideas, ofreciendo un desarrollo creativo en el ambiente educativo pese a que fortalece habilidades como la creatividad y con ello a la resolución de problemas mediante diversos lenguajes artísticos.

Entre los tipos de lenguajes artísticos está la escenografía que obtiene un valor pedagógico. Según Vera & Sciascia (2024) “la escenografía con los elementos plásticos, técnicos y gramáticos que ayudan a la obra que va protagonizada por el actor” (p.32). La escenografía en miniatura en el contexto educativo da la oportunidad de representar narrativas con ayuda de construcciones tridimensionales favoreciendo así a la imaginación y el pensamiento creativo.

En el proceso de las prácticas preprofesionales realizadas en la unidad educativa fiscal “Luis Roberto Chacón” se identificó que los alumnos tienen dificultades para expresar su creatividad, debido al uso de metodologías tradicionales y la poca utilización de materiales didácticos como el material reciclado, este proceso limita a la participación activa y al desarrollo de capacidades en un ambiente educativo.

Dada esta problemática, el objetivo general de la investigación es diseñar y aplicar la escenografía en miniatura basada en narrativa utilizando material reciclado como recurso didáctico para lograr estimular la creatividad en los alumnos de educación general básica.

Esta investigación se realizó utilizando un enfoque cualitativo con la metodología de investigación acción ya que se emplearon técnicas como la observación participante e instrumentos como la lista de cotejo, escala de estimación y el portafolio. Por ello, se diseñó el proyecto titulado como "Creación escenográfica en miniatura de narrativas con material reciclado el cual brindó y promovió el pensamiento creativo el cual ayuda a que las personas tiendan a resolver problemas y la conciencia ambiental.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En el entorno educativo se evidenció que los alumnos muestran una participación y expresan sus opiniones con certeza, por otro lado, se identificó la necesidad de fortalecer estrategias que sean didácticas y artísticas para que estimulen la creatividad e imaginación porque utilizan metodologías tradicionales y eso dificulta que los niños potencien su pensamiento creativo y no puedan tener una expresión artística dentro de la escuela. Diferentes estudios señalan que la desmotivación académica puede estar relacionada por las prácticas pedagógicas que son monótonas, de tal modo,

Serrano (2017) "afirma que la desmotivación en la escuela tiene varios factores y que son métodos de enseñanza tradicionales y no son nada innovadores" (p.07). Es una situación que genera una participación superficial y con ello restringir el desarrollo en las habilidades creativas de la escuela.

La creatividad es muy importante para la resolución de problemas, así como también a la comprensión significativa de contenidos y expresión personal, de tal manera, según los autores (Cedeño & Martínez, 2022) opinan sobre la creatividad,

"Es una habilidad que está presente en todas las personas que es fundamental, así como la imaginación el cual ayuda a desarrollarse mejor (p.1). No obstante, cuando no se introducen estrategias pedagógicas esta capacidad puede ser limitada y no adecuada dentro del desarrollo del aprendizaje.

En el contexto educativo, se identificó la falta de recursos didácticos que integren la narrativa y la creación artística brindando a que los niños puedan interpretar historias, cuentos, y leyendas a través de representaciones visuales que beneficien a su pensamiento creativo y sobre todo estimulen su creatividad, si no se interviene en esta situación se pone en juego de no tener prácticas educativas que no beneficia al desarrollo integral de los estudiantes, limitándolos a no tener una educación activa significativa.

PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo influye la creación escenográfica en miniatura a partir de narrativas y usando material reciclado estimula la creatividad en los estudiantes de Educación General Básica?

ANTECEDENTES

Artes escénicas

Las Artes escénicas son importantes hoy en día ya que este tipo de arte representa varias obras que pueden ser de distintos géneros, mediante lenguajes artísticos combinando elementos como la iluminación, la escenografía, el movimiento y la voz de los personajes dentro del teatro. Por ello, la UNESCO aclara que:

"Las representaciones teatrales tradicionales suelen combinar la actuación teatral propiamente dicha, el canto, la danza y la música, el diálogo y la narración o la declamación, pero también pued4en consistir en espectáculos de marionetas o pantomimas, ya que pueden desempeñar también un papel cultural o social muy importante".

Las artes escénicas, especialmente el teatro no solo entretiene a un público, sino que forman parte de la cultura, ya que mediante este arte se puede transmitir valores y tradiciones, reflejan la identidad cultural, educan emocionalmente y reflexivamente este en distintos contextos ya sea, político, social, histórico o incluso temas que se relacionen a nuestra vida diaria.

El cuento como estrategia didáctica

En la investigación llamada "El valor del cuento didáctico" trata sobre la importancia del cuento como una herramienta pedagógica global, la cual puede usarse en diferentes áreas dentro del currículum en la escuela. El estudio enfatizó que el cuento no solo es entretenido, sino también alentar una capacitación significativa, ayudando a comprender el contenido y estimular habilidades como el pensamiento, la creatividad y el pensamiento crítico. Méndez del Portal (2017) argumenta que,

"El cuento es un recurso didáctico flexible educativo que debe ser fomentado en el aula puesto que puede ser utilizado por los docentes de las diferentes áreas curriculares porque es una herramienta que se adapta a diversos contenidos de estudio ya que tiende no sólo al aspecto cognitivo del estudiante sino también al socio-afectivo, lo que favorece el proceso de enseñanza aprendizaje". (p.01).

Desde la antigüedad, el cuento ha sido una herramienta valiosa para transmitir el conocimiento, el valor y la emoción que tienen los estudiantes. En el contexto de la educación, el uso del cuento como estrategia didáctica permite a los maestros contactar a los estudiantes en forma lúdica, facilitando la comprensión del contenido y el desarrollo de habilidades de comunicación. Esta herramienta literaria no solo promueve a los estudiantes, sino que también contribuye al pensamiento crítico y al análisis. Debido a su flexibilidad, el cuento se adapta a diferentes áreas de conocimiento, convirtiéndose en un recurso pedagógico importante en la educación temprana, básica e incluso en la educación superior. Por último, esta investigación enfatiza que su

estructura narrativa, funciones principales de este material didáctico y trata la manera en la que se relaciona con las emociones.

La siguiente investigación, llamada "El cuento como valor didáctico", analiza el papel del cuento en la educación de los alumnos como una estrategia importante para marcar el desarrollo de emociones, lenguaje y sociedad de un estudiante. El autor enfatiza cómo el cuento favorece la adquisición de valores, el lenguaje oral y escrito, la creatividad, además la relación entre maestros y estudiantes. El documento enfatiza el valor pedagógico del cuento, colocándolo como un recurso indispensable en el aula.

Dado esto, la autora Cristina Fernández (2010) argumenta que,

"El cuento compagina muchos aspectos tales como fascinación, hechizo, magia, peligros, peripecias, hazañas, fantasía, creatividad, imaginación, elementos que están asociados a las necesidades de los niños y niñas". (p.04).

La autora emplea varios aspectos dominándolos como beneficios al momento de que el estudiante usa el cuento como material didáctico dentro de sus clases. Finalmente, la autora trata el tema de consideraciones pedagógicas para trabajar el cuento con relación a las nuevas tecnologías.

Fomentar la creatividad y la imaginación a través del cuento

Esta investigación tiene en cuenta la importancia de mejorar la imaginación y la creatividad en los niños, dándose cuenta de que son una herramienta importante para comprender y disfrutar del mundo. El autor enfatiza que el arte y la historia son los medios básicos para estimular a los niños a actividades cognitivas, emocionales y sociales. Además, enfatizó que el papel del maestro es el que guía, facilita y la persona de apoyo responsable de crear un entorno estimulante que contribuya a la exploración creativa y al desarrollo de la imaginación en el

juego. El trabajo se centra en la relación entre el trabajo, la imaginación y el desarrollo de un niño, proporcionando actividades artísticas y literarias en un entorno educativo. Según la autora Torrego (2024) opina que,

"A través de la imaginación el niño desarrolla, canaliza y expresa su creatividad. Los cuentos forman parte de la infancia, de la diversión, de la fantasía, y son necesarios para que los niños sean unos adultos creativos y dotados de imaginación". (p.15).

En relación a este tema esta otra investigación "El cuento corto como estrategia didáctica para potenciar el pensamiento creativo" de los autores Martínez-Calderón, D. C., Querales-Torres, L. E., González-Roys, G. A. (2022), se centra en cómo usar el cuento en la escuela primaria, mediante su análisis dentro de la investigación se ha demostrado que crear un cuento aumenta significativamente la imaginación, la expresión original y creativa de los participantes, diciendo que esta estrategia rota promueve efectivamente el pensamiento creativo en el campo de la educación.

La utilización de material reciclado como recurso didáctico

Esta investigación considera el uso de materiales procesados como recursos educativos en la unidad educativa "Ciudad de Azogues", ubicada en Guayaquil Cantón, provincia del Guayas en Ecuador. El estudio se da a cómo usar estos documentos que afectan el desarrollo del trabajo de los estudiantes. Se da cuenta de que el diseño no solo promueve la atención ambiental, sino que también proporciona la capacidad de innovar y mostrar arte en el campo de la educación. Gracias a esta investigación, trató de mostrar la importancia de integrar prácticas sostenibles con el proceso de aprendizaje, contribuyendo a las habilidades creativas entre los estudiantes que utilizan recursos reciclados. El autor Vásquez (2017) argumenta que,

En el Ecuador el uso del material reciclaje asume una gran calidad internamente en la malla curricular y la formación del estudiante y mucho más significativa si se efectúa con materiales de uso reciclable porque está ayudando también a conservar el medio ambiente aquí en el ecuador, el uso del material reciclado es de mucha ayuda para los docentes ya que esto ayuda a escatimar gastos y recursos para nuestro alumnado y facilitando aún mejor el desarrollo de la creatividad de nuestro estudiantado. (p.20).

El autor dentro de su investigación habla mediante argumentos que usa como ejemplos de la importancia o calidad que tiene el material didáctico dentro de algunos países extranjeros como por ejemplo Europa, y por otra parte de nuestro país latinoamericano Ecuador, el autor Vásquez (2017) opina que,

"El uso de material de reciclaje como recurso didáctico es un procedimiento que tiene como finalidad transformar los desperdicios en novedosos artículos o en materia para su posterior reutilización, en las instituciones educativas el material didáctico servirá para mejorar el proceso áulico y el desenvolvimiento del estudiante en sus horas pedagógicas" (p.17).

Con todo esto, el autor trata temas relacionados con el material reciclado y la creatividad en estudiantes, logrando realizar una propuesta artística que se basa en la creación de recursos didácticos con material reciclado.

Cuentos Escenográficos

La escenografía abarca y tiene un peso importante en el ambiente teatral ya que cuenta con vestuario, iluminación, etc. Para que su representación tenga una coordinación. (Curbelo, 2020) (p.47).

En sí la escenografía tiene aspectos audiovisuales que van de la mano con el decorado y otros elementos que están puestos en escena, porque son una parte fundamental ya que dan ese realismo a la presentación.

La escenografía no sólo se limita a la construcción de escenarios físicos, sino que también implica un elemento estético, tiempo y lugar. Dentro de la pedagogía, el uso de la escenografía como recurso didáctico permite a los estudiantes participar activamente en la creación de espacios simbólicos, estimulando su imaginación, creatividad y comprensión. Mediante el uso de materiales reciclados o didácticos, logrando un trabajo en equipo.

Siguiendo esta argumentación, el cuento que para los autores Martínez y Belén (2016), opinan que,

"El cuento contribuirá directamente a la competencia en comunicación lingüística, a través del desarrollo de las habilidades básicas. Además, este recurso permite desarrollar habilidades para desenvolverse adecuadamente, con iniciativa personal y espíritu emprendedor en diversos ámbitos de la vida que les permitirá interpretar el mundo real". (p.104)

Al relacionar estos temas, el cuento escenográfico es una forma creativa de contar una historia que combina historias literarias con actuaciones o teatros intuitivos, usando guiones, creado especialmente para dar vida al espacio, los personajes y las situaciones de la historia. Este tipo de cuento no solo narra una historia con palabras, sino que las escenas son creadas por elementos físicos, como decoración, vehículos, objetos o en este caso la utilización de materiales reciclados para ayudar a los espectadores o lectores a visualizar y experimentar una historia más interesante. Este recurso se usa ampliamente en el campo de la educación porque permite a los estudiantes explorar su creatividad, mejorar su expresión oral y participar activamente en la historia. Por ejemplo, se adjuntará un ejemplo que refleje lo que es un "Cuento escenográficos con material reciclado" en maqueta y este sirve como estrategia didáctica.

Figura 1



Nota. Maqueta escenográfica con material reciclado. Tomado de (Loro , 2025)

JUSTIFICACIÓN

Esta investigación surge de la necesidad de materiales didácticos innovadores que promuevan el aprendizaje significativo y el desarrollo integral del alumnado. En un contexto dominado por métodos tradicionales, con el uso de escenografía en miniatura que no solo permite una representación visual e imaginativa de un cuento, sino que también promueve la estimulación creativa, desarrollo de habilidades como la expresión artística, la interpretación, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Al mismo tiempo, el uso de materiales reciclados refuerza valores como la conciencia responsable del medio ambiente. Esta propuesta de investigación es importante porque aborda la manera de transformar los métodos de enseñanza

tradicionales, especialmente en áreas como la Pedagogía de las artes, donde el potencial creativo de los estudiantes comúnmente se desaprovecha.

Estimular la creatividad mediante la creación de maqueta escenográficas fortalece su capacidad para imaginar, construir y generar ideas de forma original, lo que cambia positivamente en su desarrollo integral. Además, se integra en la investigación contextualizada de la UNAE (Universidad Nacional de Educación), que responde a las realidades sociales, culturales y educativas del entorno, utilizando así materiales reutilizable.

Sin embargo, aborda un problema común en las horas clase, la falta de motivación y participación en los estudiantes. Esta problemática se presenta como una oportunidad para aprovechar y hacer que logren expresarse de manera libre y original, mediante su imaginación, fortalecer su autoestima y construir vínculos más positivos con sus compañeros, compartiendo conocimientos que tenga cada individuo en un equipo de trabajo. Esto es muy bueno para los estudiantes en la educación y en su vida, pues están en un tiempo muy importante para crecer como personas, en cómo se sienten y en cómo piensan. Por lo tanto, esta investigación no solo tiene trascendencia teórica y pedagógica, sino también práctica y la experimentación, ya que ofrece una propuesta aplicable y lúdica que se adapta en distintos contextos educativos, contribuyendo a una educación más dinámica, inclusiva, significativa y respetuosa con el medio ambiente, que ayuda a estimular el pensamiento crítico y la expresión artística, fortaleciendo no solo las habilidades lingüísticas, sino también las socioemocionales y cognitivas. Además, este enfoque permite a los estudiantes explorar elementos fundamentales del teatro, como la escenografía y la comprensión narrativa hacia una representación escenográfica visual de sus maquetas. No obstante, la creación de escenografías en miniatura fomenta el desarrollo de habilidades manuales, motoras y cognitivas, la planificación, la paciencia y el empeño. Este tipo de aprendizaje activo y práctico no solo beneficia a ciertos estudiantes, sino que en otros niveles educativos y es útil para personas de todas las edades interesadas en el arte, el reciclaje, la escenografía o la educación ambiental.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Diseñar y aplicar escenografías en miniatura basadas en la narrativa, utilizando material reciclado como recurso didáctico, para estimular la creatividad en los estudiantes de Educación General Básica.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Analizar los beneficios del uso de material reciclado en actividades artísticas en el ámbito educativo.
- Diseñar maquetas basadas en la creación escenográfica en miniatura de cuentos cortos utilizando material reciclado.
- Diseñar actividades didácticas apoyada en la creación escenográfica miniatura de cuentos cortos usando material reciclado.
- Aplicar el trabajo colaborativo como recurso didáctico, impulsando la conciencia ambiental.
- Evaluar el impacto de la creación de maquetas escenográficas en miniatura de narrativas en la estimulación de la creatividad en los estudiantes.

METODOLOGÍA

Paradigma

Dentro de la investigación “Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación cualitativa” de los autores (Beltrán & Ortiz, 2020) como lo afirma el autor Martínez (2013):

"El paradigma interpretativo es fundamental en la comprensión para la aportación que realizan y sobre todo reconocen su complejidad en fenómenos universales" (p.9).

Enfoque

En esta investigación se utilizó el enfoque cualitativo como herramienta para analizar y comprender fenómenos y personas dado esto, según el autor Piña (2023) argumenta que,

"La investigación cualitativa abarca significados muy importantes, es decir, acciones de los sujetos y de tal manera como estos se vinculan con otras conductas en la sociedad" (p.2).

Este enfoque brindó la oportunidad de analizar la creación escenográfica en miniatura de narrativa con material reciclado estimulando en el desarrollo de la creatividad, emociones e imaginación, sobre todo trabajando en grupos y creando un trabajo colaborativo y una conciencia ambiental en el progreso académico de los estudiantes.

Diseño

El diseño que se aplicó en esta investigación es el diseño investigación-acción (IA) ya que permite estimular la transformación de la práctica educativa a través de un proceso de acción, observación y reflexión, dado esto, el autor Romero (2010) menciona que,

"La investigación-acción (IA) es fundamental ya que es un método de investigación que brinda un cambio social dentro y fuera de la escuela, utilizando estrategias que van vinculadas con la observación, cambio y reflexión" (p.88).

Se escogió el diseño ya mencionado para esta propuesta ya que no solo se limitó observar el proceso creativo de los alumnos, sino que permitió planificar y evaluar convirtiéndolo en una estrategia didáctica del

proyecto creación escenográfica en miniatura, dando así la capacidad de reflexionar sobre la práctica docente y rediseñar pequeños ajustes y adaptar sus necesidades de cada grupo.

Método

El método es un proceso estructural y sistemático utilizado para lograr un objetivo específico, dentro de la investigación, esto se aplica a un conjunto organizado de pasos planificados y estructurados que le permiten recopilar, analizar y explicar información de manera lógica y ordenada para obtener resultados reales y confiables, logrando así solucionar problemas de manera efectiva.

El método de la investigación que utilizamos es el método descriptivo, este es una forma de investigación que se centra en la observación, el análisis y los detalles de las características del fenómeno o situación, como en su contexto natural, sin manipularlo. Por lo tanto, Guevara (2020) conceptualiza que este método es,

"La investigación descriptiva que su objetivo es llegar a conocer costumbres, situaciones y comportamientos con ayuda de esta descripción exacta en diferentes procesos y actividades" (p.15).

Este método ayudó para diferenciar y caracterizar cómo el desarrollo creativo pudo llegar a estimular la creatividad en el transcurso del proyecto.

Técnicas e instrumentos para la recolección de información

Las técnicas e instrumentos utilizados dentro de esta investigación se utilizan para recoger información, analizar datos y luego valorarlos. Teniendo como objetivo sacar información precisa e importante sobre el fenómeno de la investigación, independientemente de si se trata de comportamiento, actitudes o una

problemática observada. Estas técnicas e instrumentos permiten lograr obtener resultados claros acordes a los objetivos planteados, mediante la evaluación y análisis de resultados durante el proceso investigativo.

Técnicas

Las técnicas e instrumentos aplicados dentro de este proyecto son importantes para recolectar información para después analizar datos y posteriormente valorar la información relevante de lo que sucede, cabe mencionar que se trata del comportamiento, cambio de actitudes y la problemática observada ayudándonos a la evaluación de los resultados y con ello para la solución que se plantea, este punto se define como

"Es un método para recopilar y analizar información para después evaluar con la finalidad de hacer una pregunta y resolver un problema específico" (Medina; Rojas; Bustamante; Loaiza; Martel; Catillo, 2023, p. 12).

Observación participante

La observación participante (OP) es un método de investigación cualitativa, incluido el hecho de que el investigador participa activamente en el entorno social o en el grupo que está investigando, observando y escribiendo lo que está sucediendo, por ello el autor Sanjuan (2019) define,

"Es una técnica para la recolección de datos como una participación directa del investigador involucrándose con los individuos de esa sociedad" (p.16). Esta técnica era muy importante para la recolección de datos y obtener información real, enfocada en el desarrollo del proyecto.

Instrumentos

"Los instrumentos de investigación ayudan a los investigadores a obtener información precisa y confiable sobre su tema de estudio y a llegar a conclusiones válidas y confiables". (Medina; Rojas; Bustamante;

Loaiza; Martel; Castillo, 2023, p. 13). Por ello, para que se de esta investigación se utilizó algunos instrumentos como,

Diario de campo

El diario de campo nos dejó recolectar de manera sistemática las observaciones hechas durante la aplicación del proyecto, Núñez (2019) argumenta,

"El diario de campo es fundamental para recolectar datos y documentar la información más relevante que después va a ser analizada" (p.48).

Esta herramienta es necesaria para registrar no solo eventos, sino también situaciones, actividades, pensamientos y aspectos importantes.

Portafolio

El portafolio se empleó para recolectar datos y documentar el proceso de la elaboración de las maquetas escenográficas en los cuales evidenciamos bocetos, guiones y reflexiones de los estudiantes, por ello se define

"El portafolio tiene un valor primordial en la organización para evidenciar el desarrollo formativo de los individuos" (Serrano, Rangel , & Vázquez , 2017).

El portafolio como instrumento en este caso para la creación de una maqueta escenográfica se utilizará para registrar, reflexionar y evaluar el desarrollo del proyecto desde el inicio hasta el final, logrando registrar cada fase como los bocetos, estructura, creación de objetos y personajes dentro de la maqueta.

Escala de Estimación

La escala de estimación nos proporcionó analizar el desarrollo de los indicadores como la expresión artística, el uso de material reciclado, la coherencia narrativa y la creatividad por ello, el autor (Guerrero, 2023) destaca que este tipo de instrumentos ayuda a evaluar diferentes conductas o procedimientos empleando diversas categorías ya establecidas.

La escala de estimación es importante aplicar en este proyecto ya que nos permite valorar el desempeño, la responsabilidad y el cumplimiento del proyecto que tiene cada grupo, según el criterio asignado para evaluar cada categoría preliminar, mediante una escala que puede ser numérica, por ejemplo, del 1 al 5 con su descripción, excelente, muy bueno, bueno, no logro y el total de puntaje que obtuvo según lo observado y analizado en el proyecto, este tipo de instrumento observa y evalúa aspectos específicos como la creatividad, expresión artística, organización, uso de materiales reciclados, coherencia de la narrativa elegida, etc.

Grupo focal

El grupo focal se implementó para conocer diferentes opiniones y experiencias para después diferenciar con respecto al proyecto desarrollado.

"Es una técnica que constituye y capta el sentir, el pensar y el vivir de la sociedad, recolectando información cualitativa más relevante, ya que ayuda a profundizar la situación de la propuesta desde la opción" (Hamui-Sutton & Valera-Ruiz, 2012).

No se basa en la recolección de respuestas, sino de crear un ambiente grupal donde los participantes conversan, expresan ideas y se escucha el uno con el otro, logrando que el investigador descubra percepciones, emociones y opiniones sobre las preguntas respondidas.

Lista de cotejo

Por último, se utilizó la lista de cotejo el cual nos permitió registrar diferentes criterios durante el proyecto, por ello La Dirección de Educación Media Superior (DEMS) (2019) señala,

"La lista de cotejo funciona como un mecanismo de supervisión de los aprendizajes y brinda un apoyo para la educación". (p.2).

La lista de cotejo nos sirve como instrumento en el estudio, porque nos permite registrar sistemáticamente habilidades, conocimientos, criterios de aprendizaje del estudiante que tiene acerca del tema.

Unidad de análisis

La investigación fue llevada a cabo en la Unidad Educativa "Luis Roberto Chacón", periodo académico 2025-2026, jornada matutina. La institución se encuentra ubicada en la provincia del Cañar, avenida 24 de mayo, los sujetos participantes en el estudio comprenden edades de entre los 9 y 10 años, pertenecientes al quinto año de Básica Media en el paralelo B, jornada matutina, en este grado existe un número aproximado de 32 estudiantes de los cuales 13 son varones y 19 son mujeres. Sin embargo, se cuenta con la colaboración de la docente tutor de la Unidad Educativa del curso asignado.

1. MARCO TEÓRICO

1.1.Escenografía teatral

Concepto

La escenografía teatral es el arte de organizar y diseñar espacios donde después se presentará una obra dramática, no es solo decoración en el escenario es configurar un ambiente visual y simbólico contribuyéndolo a una comprensión narrativa que va integrada en la obra teatral, existen diferentes elementos como lo son; la iluminación, color, personajes que sirven para dar un lenguaje visual que complementa en la interpretación de los diferentes personajes de la obra para brindar una experiencia al espectador.

Por ello, según (Sacoto, 2025) "La escenografía teatral se presenta en narrativas espaciales proporcionando que el espectador no solo logre ver, sino que se sienta y forme parte del teatro" (p.4).

La escenografía es un ámbito artístico que transforma y lo hace un recurso didáctico logrando que los alumnos puedan elaborar significados con ayuda de la representación visual de la obra, de tal manera como la presente investigación en la creación de maquetas escenográficas, aportando la participación del alumno, permitiendo desarrollar la creatividad y la imaginación en el proceso educativo y teniendo un acercamiento a que cuente como una experiencia artística.

Figura 2



Nota. Escenografía teatral. Tomado de (Chacón, 2014)

1.2. Géneros teatrales

Los géneros teatrales son categorías de las obras que se estructura por la temática, el lenguaje e intención comunicativa. Por ello, el autor Escobar, (2025) opina que:

"Un mismo acontecimiento se logra o se puede representar de distintos géneros como lo es cómica o trágica dependiendo de la categoría seleccionada y favoreciendo a la diversidad que expresa el teatro".

Los géneros teatrales son muy esenciales en esta investigación por lo que la narrativa que escogieron los alumnos va estructurada en la elaboración de escenografías con material reciclado porque cuentan con varias categorías y da la oportunidad de crear diferentes ambientes, personajes, y sobre todo que van a ser representados en una pequeña maqueta escenográfica, incorporando la creatividad y arte.

Géneros teatrales	Concepto
Comedia	Género que se centra en la diversión, es lo opuesto de tragedia, se basa en historias felices, y en hacer reír al público.
Drama	Género literario que se representa en un escenario con diálogos y movimientos de los personajes, aquí también interviene otros géneros como la tragedia, la comedia, drama clásica y melodrama.
Sainete	Los personajes actúan su estilo de vida, como por

	ejemplo costumbres, tradiciones, que se basa en el lenguaje informal, logrando que la obra sea popular e interesante.
Tragedia	Es un género dramático que representa conflictos graves o dolorosos con finales trágicos.
Comedia dramática	Es un género que mezcla el humor y la emoción, protagonizando una historia que tiene como objetivo hacer reír y convencer su manera de reflexionar.
Melodrama	Es un subgénero dramático que se identifica por su exageración ya que utiliza conflictos intensos que va acorde a la música dramática.
Tragicomedia	Es un género dramático que une la tragedia y la comedia, creando así una obra humorística llena de emociones.

Tabla: "Los géneros teatrales" creación propia Juca & Cruz (2025).

1.3.Estructura de un teatro

La estructura teatral está integrada por algunos elementos que son cuadros, monólogos, diálogos y actos, el cual permite organizar y desarrollar mejor la obra como también conformados por los cambios de tiempo y el espacio que van dentro de la obra, Icarito (2023) dice que, "Conocer la estructura de un teatro nos da la oportunidad de observar y analizar qué narrativas están utilizando ya que nos permite y favorece a que desarrollen una comprensión lectora y a la resolución de problemas".

1.4.Antecedentes del teatro

El teatro ha logrado cumplir buenas funciones en espacios sociales y educativos, Villegas (2005) indica que “en la época colonial las funciones teatrales fueron implementadas como una herramienta pedagógica para construir valores culturales y religiosos” (p.11). Este antecedente nos dice que el teatro es tradicionalmente un medio para transmitir e influir en procesos educativos, así como en esta investigación que se implementa en el teatro y tener así una estrategia educativa didáctica, porque se evidencia las artes escénicas que brindan un potencial en la pedagogía para finalmente desarrollar habilidades sociales cognitivas en el aula. Así mismo Calmet (2020) afirma que, “los espacios teatrales otorgan aprendizajes significativos en la sociedad educativa” (p.1). Por otro lado, Meza (2025) menciona que, “el tetro ayuda y fortalece la motivación y la participación activa de los estudiantes” (p.8).

Estos antecedentes ayudan a la investigación y justifican sobre la importancia de la escenografía como un recurso didáctico que fortalece el aprendizaje activo y especialmente la creatividad.

2. Maqueta escenográfica

La maqueta es una representación a escala de un pequeño escenario teatral que va a permitir observar espacios narrativos de forma tridimensional, para ello se define como

“La maqueta ofrece crear mundos fantásticos y ficticios que sean propios de la persona, mediante la representación de manera reducida” (Curbelo, 2020) (p.63).

A continuación, se presenta algunos ejemplos de escenografías en miniatura realizada por autor propio Cruz & Juca (2025), el cual utilizamos como ejemplo y guía para mostrar a los estudiantes para que ellos tengan una idea de la propuesta artística planteada, y además se adjunta como otro ejemplo de maqueta escenográficas

realizadas de otras personas que ya han trabajado en esta propuesta artística, por ello, nos sirve como una guía y ejemplo en que basarse dentro de la investigación, para tener una idea más clara de lo que se propone realizar.

Figura 3



Nota. Maqueta escenográfica a base de material reciclado de la caperucita roja y el lobo [fotografía]. Creación propia de (Cruz & Juca, 2025).

2.1.Componentes escenográficos

Concepto y función

"Los componentes escenográficos integran elementos técnicos y visuales que ayudan a la construcción y la creación del ambiente teatral como el espacio escénico, vestuario y utilería" (Escobar,2023).

En el aspecto educativo, estos elementos comprometen a los alumnos a que comprendan los significados. En esta investigación diferentes elementos son adaptados al proyecto de manera más dinámica y sostenibles como es el material reciclado, aportando un proceso creativo.

2.2.Tipos de componentes escenográficos

La escenografía contiene varios tipos que son partícipes dentro de una obra, cada uno de ellos realiza una función dentro del ambiente, manteniendo la narrativa y la estética, entre ellos los dos más importante:

Maquetas	Planos
Son un paradigma tridimensional ya que es una representación física a escala de objetos o estructuras que se pueden visualizar la manera de cómo son sus dimensiones y su distribución, logrando así mostrar y facilitar la comprensión de manera tangible una obra de teatro o utilizarla con fines educativos.	Son todas las partes de la escena que se presenta en la obra, entre los planos está el general que presenta el espacio y los personajes, luego el primer plano que capta el rostro de los personajes y sus expresiones, y el plano entero donde se le puede observar las acciones que realizan los personajes dentro de la obra.

Tabla de "Componentes escenográficos" creación propia de Juca & Cruz (2025).

2.3.Elementos principales de la escenografía

En la revista Interior gráfico de la División de Arquitectura Arte y Diseño de la Universidad de Guanajuato (2021) trata sobre la importancia del diseño escenográfico y sus elementos como parte importante del teatro. Aquí se explica que este proceso comienza leyendo y analizando el guion, y luego desarrollando bocetos para integrar aspectos técnicos, espaciales y artísticos.

En cuanto a los elementos escenográficos que se indican:

Decorado o escenografía física (estructuras del lugar)	**Iluminación (ambiente y atmosfera del escenario)**
El decorado dentro de la escenografía es importante ya que refleja el tipo de ambiente, lugar en donde se va a dar la historia y sobre todo la estructura que sirve como soporte para adecuar los elementos que van dentro de este, por ejemplo, en la maqueta escenográfica, la base es el cartón como escenario y estructura de soporte para dar el comienzo de una obra teatral.	La iluminación en un escenario es importante ya que su principal base es la luz, es decir, los colores ya sean cálidos o fríos dependiendo la obra, por otra parte, el ambiente y la atmósfera debe ser un ambiente acogedor para los personajes y así lograr enseñar el tipo de ambiente que expresa la historia.
Utilería (Objetos en escena)	**Vestuario**
Son elementos físicos que están puestos en escena, pero no es el vestuario ni mucho menos el actor, este se divide en dos clases como lo son: la utilería quiere decir los elementos que los personajes manipulan como armas, periódicos, espadas, etc. El otro tipo, decorado que está dentro del escenario, como cuadros, fotos, el decorado de una pared, etc.	Elemento importante ya que representa la identidad, la personalidad, para dar vida al personaje con la que se representa en una obra.

-Maquillaje (aspecto físico) Otro elemento fundamental para dar color a su rostro, iluminación y para que a la distancia se logre distinguir sus rasgos fáciles para que ayude a aparentar mejor sus emociones con las que el personaje se identifique.	**-Sonido y música (paisaje sonoro).** Conjunto de sonidos que intervienen varios sonidos ya sean instrumentales, música, sonidos, efectos de vos, etc. para que se logre una atmósfera auditiva y emocional frente al público.
Espacio escénico (lugar, entorno donde se desenvuelven los personajes)	
Lugar físico donde se realiza una obra de teatro, siendo así un espacio cómodo y seguro en donde los personajes intervengan y se comuniquen, logrando que los espectadores aprecien y observen la historia realizada.	

Tabla: "Elementos escenográficos" creación propia Cruz & Juca (2025).

3. Reciclaje en la escenografía

El reciclaje es la utilización y la transformación de materiales que ya no son funcionales, por lo tanto, los autores (García et al., 2010) conceptualizan que:

"Más allá del pensamiento ambiental, el reciclaje transforma y promueve a la innovación y fortalece el pensamiento creativo" (p.7).

En este proyecto el uso del material reciclado adquiere un rol fundamental porque no solo estimular la creatividad, sino que ayuda a concientizar a los niños que tengan y desarrollen mejor su percepción ambiental, con ayuda de la creación escenográfica en miniatura.

Figura 4



Nota. Material reciclado. Tomado de (Leonardo, 2022)

4. Importancia del espacio escénico

La importancia del espacio escénico abarca desde los inicios de la sociedad y han contado con distintos espacios convenientes para realizar sus presentaciones al momento que se creó para la necesidad de adecuar espacios que existen o convertirlos y diseñarlos en nuevos, mediante soportes técnicos y elementos escenográficos que permitan el desarrollo del comienzo de escenas teatrales. Por lo tanto, la autora (Guardo) dice que:

"El espacio escénico se convierte en un espacio de espectáculo integrando elementos como: escenario, recursos de iluminación, auditorio y escenografía" (p.4).

Esto destaca que el espacio escénico no solo es un lugar físico, sino un factor de la experiencia escénica, desde su origen, el teatro ha buscado que no se haga en lugares sociales, sino en espacios que se conviertan en símbolos y trabajo en equipo que logren sorprender y despertar el interés durante la presentación de la obra, que llegue a ser un espacio de convivencia, paisajes, vivencias, decoraciones y elementos visuales, logrando así un lenguaje visual coherente dentro del espacio escénico teatral.

5. Manualidades en el aula

5.1.Concepto

Las manualidades son herramientas pedagógicas que ayudan y fortalecen procesos cognitivos, creativos y emocionales. Según la autora Acaso (2009) dice que:

"Es únicamente una producción manual y que investigaciones posteriores afirman que este tipo de proyectos mejoran las habilidades de planificación y expresión personal, ayudándolos en la toma de decisiones y a la resolución de adversidades" (p.90).

Estos aportes de las manualidades nos permiten transformar el aprendizaje no sólo en teoría sino con la práctica, donde se integra los conocimientos a través de la creación artística.

5.2.Beneficios

Según la autora Pérez (2020), argumenta que:

"La participación de los estudiantes y la integración de la creatividad con la psicomotricidad en la utilización del aula, aporta a que los niños disfruten e imaginen, se concentren de mejor manera en distintos lugares de la institución" (p.27).

Por otra parte, esto ayuda a que los estudiantes experimenten y tengan un mejor desarrollo de habilidades, tomando en cuenta que son físicas, emocionales y cognitivas, favoreciendo a su concentración, esto es un enfoque que fortalece el aprendizaje, convirtiéndolos en los protagonistas, no obstante, trabajan a partir de la vivencia y del juego, relacionándose en un entorno educativo, libre y motivador.

5.3.Manualidades con material reciclado

Las manualidades con materiales reciclado son importantes porque fomentan el potencial creativo y ayudan al medio ambiente. El uso de objetos que sirven para reutilizar, mayormente se tiran a la basura como botellas, cartón, papales, tapas, etc. En cambio, estos sirven para reutilizar y reducir la cantidad de basura. Además, esta manera de reciclar ayuda a las personas a desarrollar habilidades manuales, conciencia ambiental y pueden ser una forma económica e interesante de crear objetos útiles artísticos o decorativos ya sea para uno mismo, un regalo, o la casa. De esta manera, mencionan los autores Vargas y López (2009) en la página 25 citado en el trabajo de Pérez (2020)

"Define como la elaboración de un productor beneficioso para ser utilizado, lo cual se construye a partir de materiales que se dejan como deshechos o inutilizables".

Figura 5



Nota. Objeto hecho con material reciclado [fotografía]. Creación propia (Cruz & Juca, 2025)

Teoría del color

Es una herramienta esencial en el mundo del arte y en otras disciplinas para comunicar, además nos permite expresar emociones, así como opiniones, a través del estudio y como se usan ya que se basan en el círculo cromático que se ubican los colores primarios, secundarios y complementarios. Cuervo (2012) nos da a entender que,

"El color es muy importante para comunicar y transmitir emociones en espacios simbólicos y en entornos culturales" (p.61).

Según esta cita nos habla sobre el color porque dice que es una parte esencial, en realidad está presente en el proyecto porque consiste en incorporar color a la maqueta escenográfica, aportando a la narrativa realizada por los alumnos y permitiendo la expresión artística y creativa.

5.4.El color en la escenografía

El color es lo que podemos percibir con la mirada, él como vemos la luz cuando refleja en diferentes objetos, no obstante, cada color depende de la luz, que se originan por la longitud de la onda. Calvo (2025) argumenta que,

"El color de un espacio es el resultado de los materiales que al combinar el color y luz que inciden en ellos forman varios colores. Para materializar esta interacción se introducen una serie de dispositivos arquitectónicos que modifican la percepción del color". (p.02).

Según esta cita se entiende que el color que captamos en un espacio depende de los objetos y la luz que refleja al chocar con los elementos que están en su entorno en el cual se encuentran.

5.5.Armonía del color

Es una mezcla equilibrada y agradable de colores creando una sensación visual y dando orden, seguridad y belleza, cabe resaltar que este tipo de armonía del color es muy usada en el campo del arte, así como en el diseño y decoración. Itten (2020) nos da a entender que,

"Hablar de la armonía de los colores es juzgar la acción simultánea de dos o de varios colores. Las experiencias y las pruebas de concordancias subjetivas de colores muestran que personas diferentes pueden tener opiniones distintas acerca de la armonía o la ausencia de armonía". (p.19).

El autor da a entender que la armonía del color no es algo completo, sino depende del espectador de cómo lo interprete e interactúe con varios colores al mismo tiempo, dado que la percepción subjetiva es de cada persona, es decir, que para cierta cantidad de espectadores es una combinación armoniosa y para otros no.

5.6.La mezcla de colores

Es el proceso de combinar dos o más colores para crear tonos únicos y originales, todo esto es esencial en el arte y el diseño incluso permite fortalecer la armonía y una gran variedad en cualquier campo de diferentes disciplinas creando así una composición visual, transmitiendo emociones. Itten (2020) señala que,

"La elección del número de tonos intermedios para los diferentes ejercicios depende de la sensibilidad o de los conocimientos técnicos de cada uno. Las mezclas se realizan empezando desde blanco, negro o gris y los colores cromáticos que se mezclan entre sí" (p.64).

La cantidad de colores y tonos que elegimos al trabajarlos varían a la afectividad personal o experiencia del individuo por ende las mezclas del color pueden hacerse usando colores primarios para la creación de nuevos colores y su expresión artística.

5.7.Colores Primarios

Como primer grupo se encuentran los colores primarios principales que existen antes de comenzar una mezcla de colores, estos son el amarillo, azul y rojo.	
Como segundo grupo se encuentran el amarillo, rojo y verde, y luego si se mezclan en pequeñas cantidades se logran otros resultados de colores.	

Como tercer grupo de colores primarios están el amarillo, rosa y celeste, que comúnmente estos son utilizados para las impresiones.	

Gráfico: "Tabla de los colores primarios y su descripción", creación propia Juca y Cruz (2025).

5.8.Colores secundarios

Definimos como colores secundarios al verde, violeta y naranja. Los colores secundarios se obtienen de la mezcla de los colores primarios en una misma proporción.	 Estos tres colores son los resultados de la mezcla de colores primarios entre sí.

Gráfico: "Tabla de los colores secundarios y su descripción", creación propia Juca y Cruz (2025).

5.9.Colores complementarios (círculo cromático)

Los colores complementarios se producen al momento de mezclar un color primario con un color secundario que están dentro del grupo del círculo cromático. Esta mezcla se realiza con colores opuestos ya se cálidos o fríos, porque luego se forma un color único e intenso. El círculo cromático que se observa, nos ayuda para mezclar y planificar los colores de manera equilibrada para tener como resultado no solo tres colores sino 12 colores.	

Gráfico: Tabla “El círculo cromático” elaboración propia Juca & Cruz (2025).

5.10. Psicología del color: significado y efectos emocionales

Es el estudio de cómo los colores pueden llegarnos a hacer sentir en nuestras emociones y pensamientos, los colores no solo pueden llegar a ser lindos, sino provoca sensaciones diferentes. A los niños comúnmente les llama la atención los colores intensos y brillantes, mientras los colores opacos les inquieta. Cada color representa una reacción, significado y simbología distinta. García (2020) argumenta que,

"La psicología del color en el campo del estudio es primordial para analizar del cómo percibimos y como nos comportamos antes distintos colores porque nos puede provocar diferentes emociones" (p.01).

La psicología del color estudia la manera de cómo las personas percibimos, relacionamos y qué emociones provocan los colores tanto fríos como cálidos.

Blanco: Simboliza paz y armonía por su color simple y puro.	
Negro: Simboliza miedo y elegancia, por su color grotesco, oscuro y único.	
Gris: Simboliza elegancia, melancolía y a su vez tristeza.	
Amarillo: Simboliza calidez, energía y positivismo por su color fuerte y llamativo.	
Rojo: Simboliza pasión, sangre, furia, calor, fuego por su color consistente.	
Azul: Simboliza los sueños, tranquilidad, descanso	

por su color frío.	
Naranja: Simboliza entusiasmo, alegría por su calidez.	
Violeta: Simboliza moderación, sencillez y serenidad.	
Verde: Simboliza naturaleza, frescura, vegetación por su color frío.	
Marrón: Simboliza severidad, de un ambiente profundo y calmado.	

Tabla "La psicología de los colores" creación propia Juca & Cruz (2025).

6. Creatividad

6.1.Definición

(López & Recio, 2004) "Creatividad es un estilo de cómo la mente humana tiene la capacidad de generar ideas propias y cómo transforman su realidad" (p.6).

La creatividad es muy importante porque está presente en la maqueta escenográfica en donde los alumnos diseñan e imaginan para la fabricación de la misma a partir de sus propias razones y con ayuda del diálogo incorporan el material reciclado.

6.2.Elementos que estimulan la creatividad

La creatividad está presente en el ser humano, no obstante, la especie humana a aprovechado de su habilidad para poder crear, evolucionar y sobrevivir, por lo tanto, Cabrera (2026) menciona,

"La importancia de la creatividad en la infancia hasta su crecimiento es una habilidad fundamental en el ser humano, para sobresalir en adversidades que se presenta en la vida cotidiana" (p.3).

La creatividad ayuda a la estimulación porque los niños crean sus propios juegos, preguntas y respuestas, concibiendo un ambiente de aprendizaje, teniendo libertad de entender mejor.

6.3.La imaginación

Es la capacidad mental que las personas podemos crear o imaginar, al momento de pensar por cosas que no están presentes o cosas que nosotros podemos inventar basándose en una experiencia o también porque se conectan emociones, pese a que podemos llegar a imaginar seres de otros mundos sin haber visto nunca uno y esas cosas pueden llegar a dar miedo, alegría, etc, y no solo eso sino que permite crear ideas, imágenes situaciones aún no vividas todo esto se origina en la mente ya que va de la mano de recuerdos, experiencias. García & Matkovic (2012) argumenta que,

"La imaginación, es la capacidad que poseemos los humanos de abstraernos más allá del "sentido común". Dando forma así, a la manera en que ocurren los eventos, funcionamiento de maquinarias y herramientas y los diferentes hechos observados". (p.59).

En esta cita nos habla que la imaginación es una capacidad humana muy importante pese a que va más allá del sentido común, permitiendo pensar de manera diferente siendo creativos e imaginarios.

6.4.Imaginación en la niñez

6.5.Definición

Dentro de la investigación "Fomentando la creatividad y la imaginación a través de los cuentos y el arte en el aula de educación infantil" de la autora Torrego (2024) trata de la importancia de la imaginación dentro de la educación, lo cual cita al autor Bruno Munari (1977), quien considera que,

"La imaginación es un vehículo el cual nos ayuda a percibir los procesos creativos, la cual explora nuevos mundos y llega a superar los límites de la mente humana" (p.13).

Sin embargo, la fantasía y la creatividad son lo q provocan y generan algo nuevo, ya que está presente en todas las personas.

6.6.Factores que estimulan la imaginación en los niños (juego, lectura, arte, entorno)

Entre estos factores están:

En este sentido el juego favorece y estimula las cualidades morales en los niños y en las niñas como son: el dominio de sí mismo, la honradez, la seguridad, la atención se concentra en lo que hace, la reflexión, la búsqueda de alternativas para ganar, el respeto por las reglas del juego, la creatividad, la curiosidad, la imaginación, la iniciativa, el sentido común y la solidaridad con sus amigos, con su grupo y la solidaridad (Fernández, 1998, p.3).

> "La lectura ayuda a los niños a expresarse y a relacionarse de una forma más fácil con los demás de manera saludable, así como a entender mejor las situaciones que les rodea socialmente, resolver conflictos y a saber expresar sus emociones" (Rodríguez,2022, p.8).

El arte como forma artística de estimular la imaginación al momento de expresarse mediante distintos lenguajes artísticos. "El arte es una manifestación propia de la naturaleza del hombre. Es, en su sentido más

justo, una forma de expresión y comunicación netamente humana, por ello fue previa a la aparición de la escritura" (Talleres de Peña, 2004).

6.7.Maquetado escenográfico

6.8.Definición

Los autores, Pastorino, Toledo & Gonzales definen que:

"La maqueta es una de las mejores herramientas para lograr una buena escenografía en cine, permiten realizar tomas o planos desde ángulos o puntos que serían imposibles de rodar a tamaño real, lo que además conlleva al abaratamiento de los gastos de producción y agiliza el trabajo del equipo de rodaje" (p.3).

Los autores consideran que la maqueta es un instrumento muy fundamental en la elaboración de las escenografías en el ambiente escenográfico y cinematográfico, no obstante, es útil porque permite recrear varias escenas para poder ver desde diversos puntos de vista, y esto ayuda a la hora de firmar en escenarios ficticios o reales, brindando una experiencia creativa.

6.9.Material Reciclado

El material reciclado es un tema muy importante en la actualidad, no obstante, nos permite ser personas críticas, reflexivas sobre la conciencia ambiental y la manera en cómo la contaminación nos está afectando actualmente y en un futuro próximo. Creemos que reciclar no solo sirve como cuidado ambiental, sino esto debe ser una obligación que debería ser social y comunitario, como una mejor opción que las personas deberían hacer es reutilizar materiales reciclados que para muchos es considerado basura o son inservibles.

Por ello, el autor Bonilla (2016) nos da un punto de vista sobre el medio amiente y argumenta que:

"Los materiales reciclados en proyectos educativos ayudan a fortalecer y a empatizar valores ambientales y sobre todo una responsabilidad ética y social" (p.04).

El reciclaje es el procedimiento por el cual varios elementos lograron su función principal y después estos son recuperados para darles una segunda vida y nuevamente ser usados en lugar de botarlos a la basura, es muy fundamental ya que disminuye una gran cantidad que muchos consideran basura.

Figura 6



Nota. Material reciclado [fotografía]. Creación propia (Juca & Cruz, 2025).

7. Importancia del reciclaje para el medio ambiente

Reciclar es muy importante ya que disminuye la basura que nosotros mismos como personas producimos, desde nuestro punto de vista reciclar es una manera de conectarnos con el medio ambiente y proteger a las futuras generaciones. Según el autor Bonilla (2016) nos dice que:

"El medio ambiente es el conjunto de todas las cosas vivas que nos rodean. De éste obtenemos agua, comida, combustibles y materias primas que sirven para fabricar las cosas que utilizamos diariamente" (p.10).

Las 3 R

En el contexto de la ecología y el cuidado ambiental, las 3R son una manera práctica e importante de conservar el medio ambiente. Con las 3 R, que significan reducir, reutilizar y reciclar.

Según la autora (Montoya, 2024) conceptualiza las 3R como:

Reducir: Se trata de comprimir el consumo de los productos directos, es decir todo aquello que se compra y se consume, sin embargo, por medios de comunicación proporcionan varios productos que ha llevado a un elevado gasto de recursos. (p.21). Por ejemplo: al momento de ir a hacer las compras, llevar un bolso o funda para guardar las compras, en este momento ya reducimos el uso y la compra de fundas plásticas.

Reutilizar: Se refiere a que podemos volver a utilizar los objetos y dar mayor utilidad posible antes de que llegue la hora de botar a la basura. (p.21). Por ejemplo, reutilizar envases, botellas, etc, que fueron desechados, pueden servir para crear una obra de arte, interviniendo la creatividad, o también usar como soporte para guardar objetos.

Reciclar: Consiste en el reciclaje de los materiales de desecho que sean aún aprovechables, reduciendo de forma significativa la utilización de nuevos materiales. (p.22). Por ejemplo, todas las categorías de material reciclado, tales como plásticos, metales, hojas de papel, etc.



		
Reducir	Reutilizar	Reciclar

Nota. Las 3R, creación propia de (Juca & Cruz, 2025).

Recurso didáctico

Definición

El recurso didáctico sirve como herramienta para la enseñanza aprendizaje porque se usa en distintos contextos, lo que permite a la comprensión de contenidos consiguiendo una participación más activa y adaptando una nueva enseñanza para luego motivar e incentivar en el proceso de los alumnos y así que ellos tengan una experiencia educativa que integre la creatividad y la participación.

"Un recurso didáctico es cualquier herramienta, material o medio utilizado por los educadores para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje" (Montoya, 2024). Estos recursos incluyen tanto elementos físicos, como, por ejemplo, juguetes educativos, pizarra, libros, cuentos, o materiales creados manualmente que sirvan para la lectura, las matemáticas, ciencias naturales, entre otros.

Según (Montoya, 2024)

"El propósito de los recursos didácticos es hacer que el proceso de aprendizaje sea más efectivo, interesante y significativo para los estudiantes, ayudándoles a comprender mejor la información" (p.25).

Esto hace referencia a diversos recursos didácticos que apoyan en contextos educativos para el aprendizaje, haciendo que sea atractivo, valioso y duradero para los niños, estos recursos didácticos modifican una clase tradicional en un ambiente dinámico junto con la motivación y participación de cada individuo.

Función del recurso didáctico

En la investigación "El uso de material reciclado como recurso didáctico en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años en el Centro de Educación Inicial Planeta Azul en el cantón Riobamba de la Provincia de Chimborazo" de la autora Montoya, cita al autor (Moreno, 2015) "se establece que el material didáctico debe cumplir con sus funciones específicas y estar plenamente orientado a apoyar el proceso de formación" (p.26).

Los materiales didácticos son la base del proceso de enseñanza y aprendizaje, que guían a los profesores para impartir conocimientos a los estudiantes, por ello, los niños aprenden de varias maneras, esto hace que los docentes se adapten a ellos mediante métodos didácticos y materiales educativos.

El material como recurso didáctico

Se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje (Morales, 2012).

Se puede crear a partir de materiales reciclados y que no esté relacionado con situaciones peligrosas y que el manejo del material didáctico se vincule y que se tenga en cuenta las experiencias del niño, así como en todas las etapas de la educación formal del estudiante, sin embargo, el proceso de enseñanza y aprendizaje es

inimaginable sin el apoyo de materiales didácticos. Recomendamos que los recursos educativos se desarrollen utilizando materiales reciclados de una variedad de fuentes.

Diamante curricular

Propuesta artística

Tema: Creación escenográfica en miniatura de narrativas con material reciclado

Objetivos

Objetivo General

Elaborar una propuesta artística diseñada en la creación de escenografías en miniatura inspirados en narrativas, con materias reciclados, con la finalidad de estimular la imaginación, la creatividad y la conciencia ambiental en los estudiantes de Educación General Básica Superior.

Objetivos Específicos

- Diseñar maquetas escenográficas mediante narrativas como un recurso artístico y pedagógico.
- Estimular la creatividad e imaginación basada en la creación y representación de los cuentos a través de la maqueta.
- Promover la conciencia ambiental y la reutilización de materiales reciclados en la elaboración de la maqueta.
- Fomentar el trabajo colaborativo mediante la construcción y la exposición de las escenografías.

Contenidos - ¿Qué inter – aprender?

Inter aprender es un desarrollo colaborativo en el cual participan dos o más personas trabajan juntas e ir mejorando como equipo su aprendizaje, para este proyecto los estudiantes tienen que elaborar la maqueta escenográfica que tienen diferentes elementos muy importantes en la creación escenográfica que son la iluminación, ambientación, utilería, estructura y sonido. Desarrollo del diseño y la fabricación de la maqueta que será en formato miniatura, empleando elementos reciclados como recurso educativo con ayuda del arte, elaboraran la historia narrativa que ese será el inicio de partida para la fabricación de la maqueta, elementos básicos del color y cuál sería su adaptación visual, estimulando la creatividad y la imaginación en el transcurso y proceso artístico y fomentando la conciencia ambiental con ayuda de las tres R que son reducir, reciclar y reutilizar.

Secuenciación ¿Cuándo Inter aprender?

Semana 1:

En la semana 1, los alumnos reconocen el concepto de escenografía en miniatura y su relacionan con la narrativa, de tal manera ellos crearán una lluvia de ideas acerca de las maquetas, descubriendo el arte con ayuda de los materiales reciclados en equipos seleccionan una historia después realizan un boceto en el cuaderno de dibujo del escenario, finalmente reflexionan acerca de los elementos o materiales posibles que podrán utilizar, el objetivo principal es despertar la curiosidad artística y tener una conciencia ambiental. Para esto, preparamos la presentación e introducción a los conceptos de escenografía, reciclaje y creatividad, mediante una presentación en la plataforma cava, para ellos utilizamos el enfocus, una computadora, mesas, sillas y marcadores.

Semana 2:

En grupos conversan sobre la narrativa elegida y para ello realizaron un guion, que en primer lugar explicamos su estructura con un ejemplo cada punto, la cual fue: Título del cuento, personajes, lugar donde ocurre la historia, Inicio (presenta a los personajes y el lugar) Nudo o problema (algo ocurre que cambia la historia, Desenlace o final (se resuelve el problema), Mensaje final (reflexión grupal sobre la narrativa). Posteriormente, al acabar el guion, los estudiantes plantean realizar la maqueta escenográfica, los niños analizan a los personajes, los elementos y los materiales reciclados y reutilizados que necesitan, luego elaboran el diseño general de la escenografía promoviendo la colaboración y organización de los mismos, logrando así la planificación de la maqueta.

Semana 3:

Empieza la construcción de la maqueta escenográfica, para ello los estudiantes se reúnen en sus grupos, cada participante alista los materiales y preparan la base que es un cartón grande, el cual pintan el exterior de color negro y el interior de colores cálidos o fríos, según su tipo de ambiente y paisaje, para ello utilizaron pinceles y témperas de distintos colores.

Después de haber pintado la base, comenzaron a crear a los personajes y elementos del paisaje como los árboles, piedras pequeñas, el pasto, etc y los personajes principales de su narrativa, para ello se dividieron e trabajo y cada uno iba realizando su parte, aquí se utilizó espuma flex para el piso, palos de chuzo para los árboles, cubetas de huevos y tubos de papel higiénico para los personajes.

Semana 4:

En esta semana los estudiantes continúan realizando los personajes y elementos que van dentro de la maqueta, los niños proceden a mezclar diferentes colores primarios para hacer los secundarios y con ello obtienen diferentes colores en la maqueta para darle sentido al cuento representado, en esta semana se fortalece el trabajo colaborativo y cooperativo con ayuda del arte, los materiales utilizados fueron reciclados y reutilizados además de las témperas.

Semana 5:

Los estudiantes continúan trabajando en la construcción de los personajes y elementos del paisaje dándole detalles finales a la maqueta, cada grupo elabora figuras con diferentes elementos reciclados y reutilizados para luego ser ensamblados en la escenografía.

Semana 6:

En esta penúltima semana, los alumnos decoran y terminan sus personajes, elementos con material reciclado y luego ensamblan todo lo que crearon dentro de la base. Posteriormente, cada grupo organiza sus ideas para la sustentación, revisando y leyendo sus guiones para no tener algún error, en esta semana se definió que los líderes asignados serán los expositores de sus maquetas creadas.

Semana 7:

En la semana final, se presenta la exposición del proyecto dentro del aula, cada líder tendrá como finalidad presentar su maqueta escenográfica al público que serán sus mismos compañeros, la maestra y nosotros como practicantes. Durante la exposición explicaron el por qué escogieron la historia, los materiales que utilizaron, su experiencia trabajando en equipo y cómo fue el proceso de creación de la maqueta, para ello, se evaluó la exposición de cada líder grupal, mediante instrumentos de evaluación como el grupo focal, lista de

cotejo y el portafolio que se utilizó desde el inicio de construcción de la escenografía para obtener evidencias y el avance del mismo, alcanzando un resultado positivo del proyecto.

Método ¿Cómo Inter aprender?

Aprendizaje basado en Proyectos (ABP).

Aprendizaje cooperativo.

- Los estudiantes practicantes plantean la siguiente pregunta ¿consideras que es importante conocer la maqueta escenográfica basado en la narrativa?
- Los alumnos conocen la escenografía basada en la narrativa.
- Construcción de la maqueta escenográfica basado en la narrativa usando material reciclado elaborado por los mismos estudiantes.

Recursos necesarios para la creación "maqueta escenográfica"

- Cartón, materiales reciclados y reutilizados.
- Tijeras, pistola de silicona, pegamento, etc.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

PLANIFICACIÓN

PLANIFICACIÓN							
1. DATOS INFORMATIVOS							
Docente	Tabata Juca, Mateo Cruz	**Grado**	5TO EGB	**Paralelo**	B	**Año lectivo**	2025-2026

Carga horaria semanal	**Nº semanas de trabajo**	**Evaluación del aprendizaje e imprevistos**	**Total, semanas clase**	**Total, de periodos**	**Nº de unidades micro curriculares**
40min	7	1	7	14	7

2. OBJETIVOS DE GRADO

3. EJES TRANSVERSALES	˜ Interculturalidad: una visión inclusiva. ˜ Medio ambiente y desarrollo sostenible. ˜ La diversión y creatividad generan grandes humanos.

4. UNIDADES MICROCURRICULARES							
Unidad didáctica Nº	1	**Tiempo**	7 semanas	**Fecha de inicio:**	13-octubre-2025	**Fecha de finalización**	15-10-2025
Título unidad	Creación escenográfica en miniatura de narrativa						

didáctica	

5. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 1 **Fecha:** 14-10-2015	Reconocer escenográficas de narrativas con material reciclado. - Lluvia de ideas sobre el cuento	**ECA.3.3.5.** Elaborar obras, esculturas, fotografías, instalaciones, etc. Utilizando objetos diversos y combinando objetos con dibujos. **ECA.3.1.1.** Describir y explorar imágenes o ideas mediante gráficos y materiales	**ANTICIPACIÓN** Fortalecer el aprendizaje sobre el arte en la escenografía **Dinámica inicial:** Presentar imágenes sobre maquetas ya hechas con materiales reciclados como: botellas, cartones etc. Preguntas: • ¿Qué piensan acerca de estas maquetas escenográficas? • ¿Qué materiales lograron identificar? **Motivación:** Mencionar que cada equipo debe de crear su escenografía miniatura	**I.ECA.3.3.5.** Representa visualmente una historia mediante un boceto o diseño escenográfico usando materiales reciclables. **I.ECA.3.1.1.** Expresa sus ideas personales de manera creativa a	**Recursos y Materiales:** Proyector, diapositivas, videos, imágenes, papelógrafos, marcadores, esferos, lápices, etc. Maqueta física “La caperucita roja en el bosque” realizada por dúo pedagógico.

	selccionado en cada grupo, por todos los participantes. - Relacionar el arte con materiales reciclados.	diversos.	basada en un cuento que ellos mismo lo creen. Los estudiantes que no tengan imágenes tendrán que dibujar o señalar con las manos como será la maqueta hecha con material reciclado. **Resultado esperado:** Los niños comprenden la idea central de lo que es la escenografía en miniatura y hacer que se motiven a que hagan una propia. **CONSTRUCCIÓN:** **Propósito:** Vincular elementos básicos de la escenografía con la narrativa. **Actividad guiada:** 1. Organización de ideas: ¿Qué historia te encantaría realizar? 2. Pasar al pizarrón los elementos que	través de dibujos o representaciones visuales.	

			comprometen en la maqueta como: fondo, objetos, personajes. 3. Trabajar en equipo y realizar un boceto sencillo de cualquier historia o una propia y como se imaginan que va ser. **Resultado esperado:** - Determinar cuál es relación del arte con la narración para luego elaborar sus primeras ideas. **CONSOLIDACIÓN:** **Propósito:** Reforzar el concepto de que es la escenografía y su valor. **Actividades:** • Presentar los bocetos a los demás en clase **Dialogar:** ¿Qué elementos reciclados les gustaría utilizar?		

			¿Qué escena de la historia les gustaría plasmar en la maqueta? **Cierre:** -Distinguir el beneficio de aprender a cuidar el medio ambiente al utilizar material **Resultado esperado:** Identifican la escenografía como método artístico para narrar y cuidar el medio ambiente con materiales reciclados. **EVALUACIÓN:** • **Técnica:** Observación directa. -La actividad se evaluará el trabajo se evaluará en una exposición de sus ideas y que nos expliquen porque eligieron esos materiales.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**

		(criterio)			
Semana 2 **Fecha:** 21-10-2025	- Analizar el cuento elegido mediante guiones - Bocetos	**ECA.3.3.8.** Elaborar secuencias visuales como líneas de tiempo, libros con fotos, diapositivas, maquetas para mostrar hechos o acontecimientos relevantes. **ECA.3.3.9.** Utilizar herramientas plásticas visuales para comunicar aspectos del entorno o de la sociedad.	**Propósito:** Impulsar la imaginación y el trabajo cooperativo. **Dinámica inicial:** **Preguntas:** • ¿Qué escenas del cuento van a representar? • ¿Qué materiales o elementos van a utilizar? • **Motivación:** Dialogar junto a los alumnos para que den sus opiniones acerca de las escenas que recrearán y de qué tratará su guion. **Resultado esperado**: Los alumnos comprenden que la planificación es importante para la elaboración de la maqueta. **CONSTRUCCIÓN** **Propósito:** Elaborar un guion y boceto del cuento.	**I.ECA.3.2.4.** Emplea, de forma básica recursos visuales y materiales reciclados en la creación de maquetas. **I.ECA.3.3.2.** Participa activamente en la elaboración de trabajos visuales colectivos, integrando imágenes como colores y materiales	Lápices, esferos, hojas de cuadros y de dibujo.

			Actividades: 1. Detallar los personajes principales y elementos del cuento y escena elegida. 2. Crear los guiones en grupos de trabajo de sus cuentos escogidos. 3. Dibujar el boceto general de la escenografía. **Resultado esperado:** Cada uno redacta sus ideas en el guion y su dibujo. **CONSOLIDACIÓN** **Propósito:** Socializar las ideas. **Actividades:** • Exponer los guiones y bocetos, después retroalimentar a cada grupo. • Compartir ideas: ¿Qué elementos crees que falta? **Cierre:**	de forma organizada.	

			Lograr que cada grupo realice su guion y reconozca la manera de hacer la maqueta. **Resultados esperados:** Todos los grupos están listos para iniciar la construcción de la escenografía.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 3 **Fecha**: 28-10-2025	- Inicio de la construcción de la maqueta. - Trabajo cooperativo.	**ECA.3.2.19.** Realizar un álbum o maqueta con materiales reciclados que muestren acontecimientos de las escenas. **ECA.3.3.9.** Utilizar herramientas	• **ANTICIPACIÓN:** **Propósito:** Reflexionar sobre el valor del reciclaje. **Dinámica inicial:** Dialogar: • ¿Por qué es fundamental reutilizar materiales? • ¿Qué objetos podemos reciclar para crear obra de arte? **Motivación:** Enseñar ejemplos de obras hechas	**I.ECA.3.2.4.** Emplea materiales reciclados para la creación de maquetas sencillas. **I.ECA.3.3.2.** Selecciona y organiza materiales de	Materiales reciclados, Cartón, botellas, cubetas de huevos, tubos de papel higiénico, cinta adhesiva, silicona, tijeras, pinturas, pinceles, papeles o revistas reutilizadas,

		plásticas visuales para comunicar aspectos del entorno o de la sociedad.	con materiales reciclados. Resultado esperado: Valorar el reciclaje como una práctica artística ecológica. **CONSTRUCCIÓN** **Propósito:** Preparar la base el escenario y organizar los materiales. **Actividades:** 1. 2. Separar y organizar según su categoría: cartón, papel, plástico, metal. 3. Empezar a construir la base del escenario. 4. Unir las piezas (silicona, goma). Resultado esperado: Preparar la base del escenario con los materiales. • **CONSOLIDACIÓN:** **Propósito:** Evaluar el avance y	manera adecuada para expresar ideas visuales en grupo.	tapas, etc.

			estimular la creatividad. **Actividades:** • Visualizar el progreso de cada grupo. • Reflexionar ¿qué materiales fueron útiles? ¿tuvieron desafíos? Cierre: Cuidar el medio ambiente y aprovechar los recursos. Resultado esperado: Aplican el reciclaje con la creatividad y responsabilidad. • **EVALUACIÓN:** Observación directa, fotografías.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 4 **Fecha**: 04-11-	- Construcción de persona	**ECA.3.2.19.** Realizar un álbum o maqueta con materiales reciclados que	• **ANTICIPACIÓN:** **Propósito:** Motivar a los alumnos en el trascurso del proceso. **Dinámica inicial:** Terminar y enseñar los bocetos de	**I.ECA.3.2.4.** Usa con creatividad materiales reciclados	Pinturas, pinceles, telas, papel, goma, lápices de color, témperas,

2025	jes y elementos. - Aplicación de colores.	muestren acontecimientos de las escenas. **ECA.3.3.8.** Elaborar secuencias visuales como líneas de tiempo, libros con fotos, diapositivas, maquetas para mostrar hechos o acontecimientos relevantes.	cada grupo y comentar: • ¿Qué parte empezarán a construir? • ¿Qué materiales usarán? • **CONSTRUCCIÓN:** **Propósito:** Dar forma a los personajes y elementos. **Actividades:** 1. Construir la base, el fondo y el piso del escenario. 2. Continuar construyendo los elementos de la maqueta. **Resultado:** Lograr una estructura escenográfica segura y atractiva. • **CONSOLIDACIÓN:** **Actividades:** • • Observar los avances de cada grupo. • Despejar alguna duda. **Cierre:** seguir mejorando y	para representar escenas. **I.ECA.3.3.2.** Participa activamente en la creación de composiciones visuales tridimensionales.	pinceles finos.

			reforzar la cooperación. **Resultado esperado:** Avanzar en la construcción del escenario. • **EVALUACIÓN:** Observación directa. Escala de valoración. Maqueta detallada.		
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**
Semana 5 **Fecha:** 11-11-2025	- Construcción de los personajes y elementos. - Aplicar	**ECA.3.2.17.** Hacer personajes relacionados a una representación. **ECA.3.2.19.** Realizar un álbum o maqueta con materiales reciclados que muestren	• **ANTICIPACIÓN:** **Dinámica inicial:** ¿Quiénes son los personajes de la narrativa? **Motivación:** Mostrar ejemplos de personajes o figuras hechas con reciclaje. **Resultado esperado:** Identifican los personajes que crearán. • **CONSTRUCCIÓN:**	**I.ECA.3.2.4.** Emplea materiales reciclados para crear personajes u objetos que completan la escenografía. **I.ECA.3.3.2.**	Materiales reciclados y reutilizados.

	colores.	acontecimientos de las escenas.	**Propósito:** Elaborar personajes. **Actividades:** 1. Moldear los personajes con los materiales reciclados o reutilizados. 2. Pintar y decorar. 3. Empezar a integrar los elementos. • **CONSOLIDACIÓN:** **Actividades:** • **Observar los escenarios.** • **Conversar:** ¿Qué transmite su escenografía? **Cierre:** Valorar el esfuerzo y la creatividad de los grupos. **EVALUACIÓN:** Observación y fotografías.	Combinan elementos visuales con sentido expresivo en la construcción grupal.	
Semana	**Contenidos**	**Destrezas con criterio de desempeño (criterio)**	**Estrategias metodológicas / DUA**	**Indicadores de evaluación**	**Recursos y materiales**

Semana 6 **Fecha:** 18-10-2025	- Construcción de detalles finales de la maqueta.	**ECA.3.3.8:** Crear colectivamente secuencias visuales que muestren acontecimientos o historias relevantes. **ECA.3.3.9:** Utilizar recursos visuales y plásticos para comunicar aspectos del entorno o la comunidad.	• **ANTICIPACIÓN:** **Propósito:** Relacionar el arte con la narrativa. **Dinámica inicial:** Pedir a los grupos que ensamblen los personajes y elementos en sus maquetas. Preguntar: ¿por qué esa parte de la maqueta decidieron plasmar? **Resultado esperado:** Organizan sus ideas. • **CONSTRUCCIÓN:** **Propósito:** Ensayar la presentación grupal. **Actividades:** 1. Asignar roles: el líder de cada grupo muestra y expone su maqueta escenográfica. 2. Estudiar y ensayar su guion narrativo.	**I.ECA.3.3.2:** Participa activamente en la elaboración de una presentación colectiva que integra arte y narrativa. **I.ECA.3.3.3:** Explica con sencillez el significado o intención de su maqueta.	Espacio de exposición, mesas, maquetas terminadas, carteles o papelógrafos (para que expongan los alumnos) Cámara de celular, hojas de las evaluaciones.

			3. Decorar y ajustar detalles finales a la maqueta. Resultado final: Preparar una exposición artística coherente. • **CONSOLIDACIÓN:** **Actividades:** • Retroalimentación sobre mejoras de la maqueta. Cierre: Destacar la relación del arte, reciclaje y narrativa. **Resultado esperado:** los alumnos están listos para exponer su proyecto final artístico. **EVALUACIÓN:** Observación directa y registro fotográfico.		
Semana 7 **Fecha:** 25-11-2025	- Exposición final de las	**ECA.3.2.19.** Realizar un álbum o maqueta con materiales reciclados que	**ANTICIPACIÓN** **Propósito:** Alistar el espacio y motivar a los estudiantes. **Dinámica inicial:** Organizar la exposición en el aula, cada grupo	**I.ECA.3.3.3.** Explica con sencillez el significado o la intención de	

	maquetas escenográficas	muestren acontecimientos de las escenas. **ECA.3.3.9.** Utilizar herramientas plásticas visuales para comunicar aspectos del entorno o de la sociedad.	alista su maqueta para presentarla. **Resultado esperado:** Muestra entusiasmo por compartir su trabajo. **CONSTRUCCIÓN:** **Propósito:** Exponer la escenografía miniatura. **Actividades:** 1. Cada líder del grupo expone su escenografía explicando su cuento y los materiales usados. 2. Los demás observan. Resultado esperado: transmiten con claridad **Resultado esperado:** Comunican con transparencia sus obras. **CONSOLIDACIÓN:** **Propósito:** reflexionar y valorar el esfuerzo artístico de cada uno. **Actividades:** • Reflexión grupal mediante	su obra o maqueta. **I.ECA.3.3.2.** Participa activamente en la presentación de su producto visual colectiva.	

			la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. **Cierre:** Los alumnos serán evaluados mediante dos tipos de instrumentos: grupo focal y lista de cotejo para recolectar resultados del proceso de cada trabajo realizado, destacando su creatividad y reflexión sobre el proyecto.		

6. ADAPTACIONES CURRICULARES

7. BIBLIOGRAFÍA	**8. OBSERVACIONES**
https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf https://youtu.be/ONov4wmyRP4?si=COXm_z9yCx_eYdCa https://pin.it/3FZxS3NEj	

https://www.canva.com/design/DAG1ofJ1cQ8/7w0TsvJLR1W4aS39NrxhOQ/edit?utm_content=DAG1ofJ1cQ8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton	

9. VALIDACIÓN		
Realizado por:	**Revisado por:**	**Aprobado por:**
Docente:	**Coordinador/a de área:**	**Vicerrector**
Tabata Juca, Mateo Cruz		
Fecha: 11/10/2025	Fecha:	Fecha:

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El uso de los instrumentos de investigación fue esencial para apreciar los hallazgos y resultados del proyecto permitiéndonos obtener una visión integral con los alumnos. Los instrumentos nos sirvieron de mucha ayuda para recopilar información real que brinda el desarrollo de los procesos creativos y colaborativos, comprometiendo a la elaboración de la maqueta escenográfica.

El portafolio nos permitió analizar de una manera más profunda el trabajo en equipo, desde ideas claras hasta el proyecto final. Con ayuda de este instrumento logramos evidenciar los avances, dificultades y aprendizajes en cada paso del proyecto, lo que favoreció a comprender el avance creativo de los alumnos en el resultado final.

De tal manera, el grupo focal brindó información cualitativa importante sobre percepciones y experiencias del aprendizaje de los niños, este instrumento nos da a conocer cómo se vivió el trabajo colaborativo en la toma de

decisiones y cómo ellos resolvían problemas con ayuda del diálogo y la comprensión ayudándolos a entender de mejor manera el cuento, así como pudimos reconocer emociones que enriquecen a la explicación de resultados.

Por último, la escala de estimación permite valorar de forma clara el producto final con ayuda de criterios como la creatividad, la expresión artística, el uso de diferentes materiales reciclados y el trabajo colaborativo para la explosión de la narrativa. La investigación e interpretación de los datos, como señala Hernández-Sampieri, Fernández y Baptista (2014), brinda organizar información y comparar resultados entre los grupos de trabajo, extrayendo conclusiones y demostrando que la maqueta escenográfica aportó, favoreció en el aprendizaje significativo en coherencia con los objetivos de la investigación. A continuación, se exponen los datos organizados y los resultados.

Categoría previa	**Preguntas clave**	**Grupo 1 (G1)**	**Grupo 2 (G2)**	**Grupo 3 (G3)**	**Grupo 4 (G4)**	**Interpretación**
Creatividad estudiantil	• ¿Qué cambios observó en su creatividad?	"Nos sentimos bien al hacer la maqueta, fue muy creativo y divertido".	"Tener la creatividad más allá de los límites". A.N.19	"Nos hicieron que aprendamos más, otras cosas como la maqueta". I.A.1	"Que pudimos realizar algunas figuras de animales o personajes	En primer lugar, se aprecia **una valoración emocional positiva** de la actividad, ya que los niños expresan lo que sienten mediante la elaboración de la maqueta. Se refleja el **desarrollo de la creatividad** ya que es el proceso

		N.L.13			con materiales que nosotros no conocíamos ". P.E.9	de estimular la libre expresión e imaginación de ideas propias. También se identifica un **aprendizaje significativo**, ayudándolos a aprender "más" y "otra cosa", entendiendo que la maqueta no solo fue una manualidad, sino un plan lúdico. Por último, se destaca la **exploración y descubrimiento de nuevas cosas y materiales**, logrando crear figuras de animales y personajes con materiales que no conocían.
Conciencia ambiental y uso de Material reciclado	• ¿Qué aprendió sobre reciclaje y el cuidado del medio ambiente al	"Aprender a reciclar las cosas que no sirven". N.L.13	"Las cosas que nosotros consideramos basura y son objetos que son útiles para la casa".	"Que cualquier cosa como plástico o cartón se puede reutilizar para	"Que para cuidad el medio ambiente en vez de tirar las cosas, podemos	**Comprenden de manera significativa el cuidado del medio ambiente**, el reciclaje y su reutilización. Los niños reconocen que "la basura" se puede convertir en

	participar en este proyecto?		A.N.19	cualquier cosa". I.A.1	reciclarlas y hacer algo muy bonito con ellas". P.E.9	recursos útiles lo que significa un **cambio de percepción sobre el reciclaje**, en vez de verlos como objetos sin valor. Así mismo, se desarrolla una **conciencia ambiental**, ya que los niños relacionan el cuidado del medio ambiente con el reciclar, indicando que entienden la importancia de no desechar objetos innecesarios. Esta conciencia se ve como una **visión creativa y transformadora** mencionando materiales como el cartón plástico, botellas, etc., pueden utilizarse como "algo bonito" en la creación de una obra artística.
Trabajo colaborativo	• ¿Cómo fue su experiencia	"Fue muy divertido y creativo".	"Trabajar en equipo fue lindo".	"Fue muy increíble y divertido	"A veces fue buena, a veces un	Los estudiantes tuvieron una **experiencia emocionalmente positiva**, describiendo el

	al trabajar en equipo durante la elaboración de la maqueta escenográfica? • ¿Qué desafíos enfrentaron como grupo y como lo superaron?	N.L.13 "Estaba muy difícil porque cuando mezclábamos los colores salían otros y con ayuda de todos encontrábamos el color perfecto". N.L.13	A.N.19 "Había veces que teníamos que coordinar nuestras ideas". A.N.19	trabajar con mis amigos haciendo la maqueta". I.A.1 "La dificultad fue cuando nosotros no nos pudimos comprender cuando hacíamos la maqueta porque uno quería pintar otro quería hacer los árboles hasta y no nos decidíamos, hasta que recordamos	poco mala, pero fue divertida". P.E.9 "A veces no salía lo que queríamos, pero lo resolvimos una nueva manera y nuevos materiales para poder hacer". P.E.9	proyecto como "divertido y agradable", lo que genera la motivación, disfrute del trabajo. Por otro lado, **la participación activa** de los niños logra que los niños trabajen de forma organizada. Así mismo, se identifica el **trabajo colaborativo**, ya que los niños coordinan ideas, dividen roles y cada uno se responsabiliza de lo que está haciendo. Por otra parte, existieron dificultades y conflictos que están relacionados en **la toma de decisiones**, como la mezcla de colores y la distribución de tareas. Viéndolo como una oportunidad

				lo que cada uno tenía que hacer". I.A.1		de resolver los problemas con el grupo mediante **la solución de conflictos**.
Comprensión narrativa	•¿Comprendió mejor el cuento al representarlo en la escenografía?	"Sí comprendimos el cuento en una maqueta". N.L.13	"Si pudimos realizar el cuento y la maqueta". A.N.19	Pudimos comprender el cuento gracias a las ideas. I.A.1	"Si comprendimos hacer el cuento en una maqueta escenográfica". P.E.9	Existe una comprensión clara del cuento a través de la elaboración de la maqueta, en las respuestas "si comprendimos" mostrando **seguridad** y desempeño en el aprendizaje positivo. Se ve la capacidad de hacer un guion para la representación escenográfica, lo que implica **analizar y organizar ideas.** Posteriormente, se destacó el **trabajo colaborativo** y el intercambio de ideas, en la respuesta "gracias a las ideas" lo que significa que cada

						participante de los grupos, construyó un conocimiento colectivo.

MATRIZ DE GRUPO FOCAL

Interpretación cualitativa

El proyecto generó una experiencia emocionante positiva evidenciando la participación activa y la motivación de los niños definiendo el trabajo como agradable. Favoreciendo el desarrollo de la creatividad y el aprendizaje significativo, ya que englobaron que la maqueta escenográfica fue una estrategia lúdica para entender y expresar ideas originales. Por otro lado, la exploración de materiales reciclados brindó la oportunidad de crear figuras con recursos no convencionales reforzando una conciencia ambiental donde el reciclaje es visto como una oportunidad de modificación.

No obstante, se analizó la planificación creativa colaborativa en la elaboración de guiones y en la comprensión de la historia representada. El trabajo colaborativo ayudó en la coordinación y organización de ideas para la distribución de diferentes roles; existiendo problemas, sin embargo, surgieron oportunidades para la resolución de problemas, transformando el aprendizaje colectivo y el desarrollo de habilidades sociales.

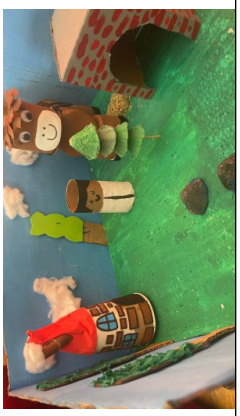
	Grupo 1 (G1)	**Grupo 2 (G2)**	**Grupo 3 (G3)**	**Grupo 4 (G4)**	**Interpretación**

Boceto					Los bocetos hechos por los estudiantes, demuestran una **comprensión del cuento** y la capacidad que tienen para representar en dibujos. En cada imagen se observa **escenarios y elementos** como casas, paisajes, personajes y objetos de su entorno. También el **uso de colores** cálidos

					y fríos. La presencia de varios personajes y sus acciones representa la **secuencia narrativa.**
Guion	**Los tres chanchitos y el dragón** Había una vez tres chanchitos hermanos que decidieron construir sus propias casas. El primer chanchito hizo su casa de paja, el segundo de	**La lechera Sarita** Había una vez una lechera llamada Sarita que iba caminando por el bosque rumbo al mercado para vender su leche. Al pasar el tiempo, Sarita	**Los tres chanchitos y los tres lobos** Había una vez tres chanchitos que vivían cada uno en su casa, una de paja, madera y de ladrillos. Cerca de ellos, había una cueva que	**El patito encantado** Había una vez una pata llamada Rebeca que puso cinco huevos, de ellos nacieron patitos amarillos y uno era diferente,	**Capacidad de planificar:** Elaboran sus guiones de manera organizada y coherente apoyándose en el trabajo en grupo para concretar las ideas que se representarían en la maqueta.

	madera y el tercero de ladrillo. Un día apareció un gran lobo de franjas rojas con naranjas que volaba encima del bosque, hacía temblar los arbustos, el dragón quería hacerles daño a los chachitos lanzando fuego por la boca. Los chanchitos asustados corrieron a sus casas, pero la de casa de paja ya estaba destruida, fueron a la casa de madera y se quebró, al final se refugiaron en la	chocó con un árbol grande y se desmayó, tuvo un sueño donde ella imaginaba que vendía toda su leche y con todo el dinero que ganaba compró muchas vacas y era feliz. Un hombre que caminaba por ahí, se acercó rápidamente y le ayudó de despertarse, Sarita poco a poco fue despertando y se dio cuenta lo que	vivían tres lobos. Un día los lobos salieron de la cueva y quisieron asustar a los chanchitos, destruyeron la casa de paja y madera, pero la de ladrillos era muy fuerte. Desde entonces, los chanchitos aprendieron que una casa bien hecha siempre protege.	de color café, ese patito se llamaba Carlos. Todos los hermanitos jugaban y nadaban felices, excepto Carlos se sentía triste y solo. Después de un buen tiempo que se burlaban de él, Carlos decidió irse lejos de sus hermanos y vivió solo. Finalmente, un día Carlos llegó hasta un lago grande, se	

	casa de ladrillos. El dragón se cansó y voló lejos y se rindió, desde ese día los chanchitos hacen un buen trabajo juntos y a salvo.	pasó, agradecida se levantó, recogió su balde y aprendiendo que está bien soñar, pero sin dejar de mirar por donde camina.		acercó y miró su reflejo, de repente ya no era un patito café sino un cisne grande y brillante, desde aquel día vivió feliz y con valentía.	
Proceso					Durante el proceso hubo **intervención activa** Los estudiantes manipulan, **conocen y aprenden** con distintos materiales. Se evidencia un **aprendizaje**

					práctico basado en la experiencia.
Resultado final					**Representación escenográfica:** En la etapa final del proyecto cada grupo muestran que los niños lograron terminar su maqueta escenográfica con éxito, de manera bien estructurada y creativa. Se observa una organización clara de los espacios, con escenarios definidos, personajes y elementos del

					entorno que muestran la comprensión y coherencia del cuento trabajado desde el principio. Por otro lado, el uso de colores y materiales reciclados fue de gran ayuda ya que dentro de la maqueta hubo la utilización de distintas **categorías de material reciclado** tales como botellas, tubos de papel higiénico, cubetas de huevo, etc.

					Junto a la **imaginación y dedicación** que los niños pusieron en su trabajo aprovechando recursos que había. Asimismo, los detalles de las maquetas demuestran cuidado y **sentido estético** en su construcción.

Interpretación cualitativa

Los bocetos de los alumnos demostraron una comprensión de la historia y su secuencia narrativa, plasmando escenarios, personajes y elementos de la maqueta, utilizando colores cálidos y fríos. Esto facilita su capacidad de planificar y organizar ideas que van de la mano con el trabajo colaborativo en un ambiente de participación activa brindando un aprendizaje práctico basado en la experiencia y manipulación de distintos materiales.

Evidenciando la representación escenográfica que está bien estructurada con ideas creativas y con elementos reciclados, de tal manera la imaginación, la dedicación y la coordinación pudieron hacer detalles en la historia trabajada, fortaleciendo el proyecto de manera estética y creativa.

MATRIZ DE INSTRUMENTOS DE ESCALA DE ESTIMACIÓN

Escala valorativa: Nivel excelente (5) Muy bueno (4) Bueno (3) No logró (2-1)

Categoría evaluada	**Indicadores de la Escala de Estimación**	**G1**	**G2**	**G3**	**G4**	**Interpretación**
Creatividad	Aplica ideas originales e innovadoras en la elaboración de la maqueta.	5	4	5	5	Los puntajes obtenidos de los cuatro grupos de trabajo (5, 4, 5, y 5) en la categoría “Creatividad” se ve un alto nivel de **creatividad e innovación** durante el desarrollo del proyecto. La sobresaliente de valoraciones máximas es (5) lo cual la mayoría de grupos logró realizar su maqueta con ideas propias e innovadoras,

						reflejando su **imaginación.** Sin embargo, el G2 con un puntaje de 4, muestra un desempeño positivo, lo que significa que este grupo también aplicó ideas creativas con menor nivel de innovación, comparado con los demás grupos.
Expresión artística	Manejo de color, forma, proporción, impacto visual.	5	5	4	4	Los resultados de la categoría "Expresión artística" con puntajes de (5, 5, 4, y 4) demuestran un buen y muy buen desarrollo de **habilidades artísticas** en cada grupo. Los puntajes máximos (5) muestran que el G1 y G2 lograron una adecuada **mezcla de colores, formas y proporciones** coherentes, logrando un trabajo visual atractivo en sus maquetas. Por otra parte, los grupos G2 y G4, los puntajes de 4 indican un desempeño positivo, con ciertos aspectos a mejorar como una mayor

						armonía cromática, precisión de formas o un equilibrio visual.
Trabajo en equipo	Nivel de colaboración de todos los integrantes.	5	4	5	5	Los resultados de la categoría "Trabajo en equipo" con puntajes de (5, 4, 5, y 5) muestran un alto grado de **colaboración y participación activa** en la mayoría de grupos. Los puntajes máximos (5) da a conocer que los estudiantes lograron coordinarse, compartir responsabilidades y apoyarse mutuamente, demostrando **habilidades de cooperación y respeto** durante el proceso de la maqueta. Por otra parte, el puntaje de 4 indica un desempeño positivo en el trabajo en equipo, aunque con algunas dificultades en la organización o distribución de roles.
Uso de materiales reciclados	Selección adecuada, aprovechamiento, calidad del acabado.	5	3	5	5	Los resultados obtenidos en la categoría "Uso de materiales

						reciclados" con puntajes de (5, 3, 5, y 5) evidencian un buen nivel de conciencia y aprovechamiento de materiales reciclados. Los puntajes máximos (5) indican que los grupos G1, G3 y G4 seleccionaron muy bien los materiales reciclados, reutilizándolos de manera creativa, lo que demuestra **responsabilidad ambiental.** Por otro lado, el grupo G2 con un puntaje de 3 muestra un desempeño medio, lo que presenta dificultades en la selección de materiales en su aprovechamiento o su acabado final, dado así una mejora en su proceso de construcción.
Representación narrativa	Fidelidad a la escena del cuento, detalles clave.	5	5	5	5	Los resultados obtenidos en la categoría "Representación narrativa" con puntaje de (5) en los cuatro grupos, se ve un alto nivel de

						comprensión y presentación de la narrativa. La valoración máxima (5) en todos los grupos indica que lograron representar de manera honesta las escenas de la narrativa, añadiendo los personajes, elementos y paisajes. Asimismo, estos resultados muestran la capacidad de análisis y síntesis narrativa que ellos niños pudieron representar en las maquetas. Dado esto, estos puntajes interpretan que el proyecto fue altamente efectivo para fortalecer la comprensión lectora, **estimular la creatividad** y el aprendizaje significativo en los alumnos.

Interpretación cualitativa

Los logros demuestran un alto nivel de creatividad como expresión artística y trabajo en equipo en su totalidad con todos los grupos. En la expresión artística y la creatividad dominan puntajes altos obteniendo ideas innovadoras y proyectos

atractivos, cabe mencionar que algunos grupos presentaron aspectos a mejorar. El trabajo en equipo evidencia una buena participación y colaboración con pequeñas dificultades en cada grupo.

Asimismo, el uso de materiales reciclados con la mayoría de los grupos demostró una conciencia ambiental en la reutilización creativa. La exposición de la narrativo tuvo lugar a resultados exitosos de todos los grupos, gracias a la comprensión de la historia. Dado que los datos evidencian efectividad del proyecto para favorecer y fortalecer la creatividad en la comprensión lectora y el aprendizaje significativo.

TRIANGULACIÓN

Grupo focal	**Portafolio**

Se evidenció un alto desarrollo de creatividad en los grupos trabajados que experimentaron y reflejaron ideas originales. No obstante, existieron aspectos a mejorar, pero el trabajo en equipo mostro una clara participación por parte de todos los estudiantes, pese a pequeñas distracciones. La utilización de materiales reciclados permitió una conciencia ambiental de tal manera la presentación de la narrativa, tuvo como resultados exitosos en todos los trabajos entendiendo el cuento, lo que confirma la efectividad del proyecto, fortaleciendo la comprensión narrativa y la creatividad.	Los bocetos hechos por los alumnos una adecuada comprensión del cuento y así mismo su secuencia narrativa que estaba estructurada por escenarios, elementos de la maqueta, personajes, etc. Utilizaron varios colores tanto fríos como cálidos lo que ayudo a la construcción de nuevas ideas impulsando un aprendizaje más práctico y creativo en la manipulación de diferentes elementos reciclados, por otro lado, la maqueta escenográfica se evidencio una base sólida y apreciando los diversos materiales que utilizaron y la coordinación de los pequeños detalles del cuento, lo cual favoreció al proyecto desde una perspectiva haciéndolo más creativo y estético.
Escala de Estimación El proyecto tuvo como resultado una experiencia positiva, apreciando la participación de los alumnos, quienes	**Teoría** "Llevar a cabo la utilización de diversos instrumentos de investigación, que son grupo focal, portafolio y escala de estimación los

lo describieron como un trabajo agradable, la fabricación de la maqueta impulsó al desarrollo de la creatividad, de tal manera la exploración de diversos elementos ayudo a la fabricación de personajes y detalles que van dentro de la historia, impulsando una conciencia ambiental. No obstante, la organización de ideas ayudo a la elaboración de los guiones y resolver problemas convirtiendo los obstáculos en oportunidades fortaleciendo el desarrollo de capacidades y habilidades sociales.	cuales permitieron a la triangulación para desarrollar y reforzar los resultados consiguiendo que tengan una comprensión integral en el contexto educativo ya estudiado" (Baptista , Sampieri , & Collado, 2014).

Postura crítica

Desde nuestra postura y cómo investigadores, la triangulación evidencia resultados relevantes y reales en la elaboración de la maqueta escenográfica que se realizó con materiales reciclados y reutilizados, trabajando de forma didáctica para estimular la creatividad, ayudándolos a comprender narrativas de la narrativa a través de la maqueta. La incorporación del grupo focal, la escala de estimación y el portafolio, permitieron observar el aprendizaje desde diferentes perspectivas, dando así que el proceso creativo y la participación colaborativa brinda una experiencia educativa. Consideramos que

esta propuesta ayuda al desarrollo artístico y socio-emocional de los alumnos, además de impulsar una conciencia ambiental, lo que implica su pertinencia dentro del proyecto de investigación.

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

La comprensión lectora fue una herramienta importante en el proceso educativo ya que ayudó a los alumnos a entender e interpretar textos narrativos brindando a "La capacidad de interpretar, entender y evaluar un texto escrito, procesando la información e identificando puntos clave" (p.35). Se evidenció que los alumnos comprendieron en sí la secuencia narrativa haciendo una representación de las historias mediante la maqueta escenográfica.

La creatividad estaba presente en las ideas originales de los niños para la fabricación de la maqueta desarrollando un pensamiento creativo ya que "La gente creativa tiene la capacidad de transformar cosas que ya tienen promoviendo la expresión personal y sobre todo la creatividad como lo son: el teatro, la música etc, con la utilización de diversos elementos ya que las personas creativas tienden a resolver conflictos y convertirlos en oportunidades". No obstante, las narrativas fueron un recurso didáctico que mezcla la creatividad y la comprensión lectora.

El trabajo colaborativo fue un punto clave en el proceso del proyecto, ya que los alumnos participaron activamente. El trabajo en equipo se denomina como "Una actividad que se realiza de dos o más integrantes que participan de forma unida y equitativa para conseguir o enfrentar cualquier adversidad, cuyo propósito es aprender". Esta dinámica ayudó en el intercambio de ideas y opiniones para después poder resolver problemas en grupo.

La conciencia ambiental fue fundamental porque se aplicó y usó elementos reciclados impulsando y promoviendo valores sobre el cuidado del medio ambiente integrando la creatividad y la responsabilidad ambiental dentro del ámbito académico.

La triangulación de los instrumentos aplicados que son: la escala de estimación, el grupo focal y el portafolio nos permitieron dar información complementaria y sacar los resultados. Como conclusión se puede aportar que el resultado evidenció que la creación de la escenografía a partir de las narrativas fue una herramienta que favoreció la comprensión lectora, el trabajo colaborativo y la creatividad, dando así una respuesta positiva y se relacione con la pregunta de investigación.

CONCLUSIÓN

La creación de la maqueta escenográfica en miniatura, a partir de la narrativa, utilizando elementos reciclados y reutilizados, estimulan la creatividad de los alumnos de Educación General Básica integrando la comprensión lectora, la expresión creativa en un aprendizaje. Además, la fabricación de la escenografía tiene representaciones visuales que benefician a la creación de ideas creativas, originales y a la resolución de problemas, ayudándolos a desarrollar una conciencia ambiental y creativa en los alumnos.

En el grupo focal se evidenció un aumento y desarrollo de la creatividad con los niños ya que generaron ideas originales en la participación dentro del trabajo en grupo. La utilización de elementos reciclados reforzó a los niños a tener una conciencia ambiental y permitió una presentación de la narrativa brindando una comprensión de la historia y confirmando la efectividad del trabajo.

El portafolio evidenció la comprensión y la secuencia de la narrativa ya que se analizó y se observó los bocetos, escenarios y personajes con la utilización de colores fríos y cálidos con la manipulación de elementos reciclados promovieron un aprendizaje más creativo, se apreció el valor estético de las maquetas es escenográficas.

La escala de estimación del proyecto fue percibida como una experiencia positiva y permitió estimular la creatividad, la organización de ideas. La triangulación de los instrumentos brindó una visión integral, constatando la creatividad en la fabricación de la maqueta escenográfica con elementos reciclados es una estrategia dinámica lo que favorece la creatividad, promueve el trabajo colaborativo y la conciencia ambiental.

RECOMEDACIONES

La presente investigación se recomienda a todas las personas ya sean docentes, niños y niñas, jóvenes de todas las edades y sobre todo a cada nivel/subnivel educativo porque:

- Se recomienda emplear la presente investigación junto a su proyecto artístico en instituciones educativas o contextos pedagógicos, ya que la propuesta de la creación escenográfica en miniatura declara ser una estrategia didáctica innovadora que impulsa la creatividad, imaginación y participación activa de los alumnos.
- Se recomienda usar esta propuesta en futuras prácticas pedagógicas ya que el arte puede convertirse en un recurso educativo primordial para estimular el pensamiento creativo y percepción ambiental en el aula.
- Esta investigación se recomienda implementar en distintos contextos educativos, promoviendo metodologías activas que se centran en el estudiante, fomentando el trabajo colaborativo y la manifestación artística.
- Como último punto, se recomienda que esta indagación sirva como base o guía para nuevas investigaciones que se relacionan con el arte y la creatividad, amplificando su utilización hacia otras disciplinas y niveles pedagógicos.

ANEXOS

Imágenes del proceso de construcción de maquetas escenográficas.

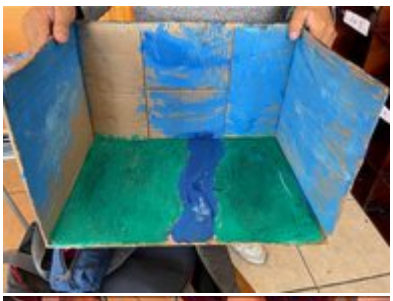

















Imágenes de los resultados finales de maquetas escenográficas terminadas



Grupo 1: “los tres chanchitos y el dragón”



Grupo 2: “la lechera Sarita”



Grupo 3: “Los tres chanchitos con los tres lobos”



Grupo 4: “El patito encantado”

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, A. (2017). *Música y sostenibilidad mediante objetos sonoros reciclados.* Soria: Universidad de Valladolid. https://surl.li/hqxkyp

Baptista , P., Sampieri , R., & Collado, C. (2014). Metodología de la investigación. *Sampieri*, 396-634. https://surl.li/rofphc

Beltrán , S., & Ortiz, J. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *Ride*, 9-18. https://surl.li/ffheni

Cedeño , A., & Martínez, S. (2022). ESTRATEGIA LÚDICO-PEDAGÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SUBNIVEL PREPARATORIO. *YACHASUN*, 1-19. https://surl.lu/ooouqq

Chacha, E., & Lemos , R. (2023). Manualidades infantiles para fortalecer el trabajo en equipo y las habilidades sociales en preescolar. *LATAM*, 6-20. https://surl.lu/ooouqq

Chacón, V. (2014). *Enefecto* . Escalena Realizaciones [fotografía]: https://surl.li/yylqkj

Curbelo, M. (2020). Detrás de escena. 63-123. https://surl.li/bxywtv

Esquivias, M. (2004). *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES.* Monterrey: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. https://surl.li/zqdawe

Fernandez , A. (1999). *Imaginación y creación en la edad infantil L.S Vigotsky.* Ciudad de la Habana: Pueblo

y Educación. https://surl.li/wuguha

Guardo , G. (s.f.). El espacio escénico. *Aiu.edu*, 4-25. https://surl.li/gykjpp

Guerrero, J. (20 de junio de 2023). *Docentes al día*. https://surl.li/urcnhs

Hamui-Sutton, A., & Valera-Ruiz, M. (2012). La técnica de grupos focales. *Scielo*, 2-6.

Jara, C. (2022). La maqueta como objeto potencial de representación: Un análisis de sus operaciones en Villa + Discurso y Más allá de ellas. *Repositorio académico de la Universidad de Chile*, 48-60. https://surl.li/vjqwih

Leonardo. (16 de mayo de 2022). *Día del reciclaje, un proceso indispensable para el futuro [fotografía]*. Leonardo El arte de gestionar residuos: https://surl.lu/buxytr

López, & Recio. (2004). CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES. *Revista Digital Universitaria*, 6-17. https://surl.li/tnibkb

Loro , G. (septiembre de 2025). *I tre porcellini [fotografía]*. https://surl.li/ejkgko

Montoya, L. (2024). El uso de material reciclado como recurso didáctico en el aprendizaje en los niños de 3 a 4 años en el Centro de Educación Inicial Planeta Azul en el cantón Riobamba de la Provincia de Chimborazo. *Universidad Nacional de Chimborazo*, 21-67. https://surl.li/njccfh

Morales, P. (2012). Elaboración de material didáctico. *Red tercer milenio*, 13-140. https://surl.lu/kvdweb

Sacoto, E. (2025). La Escenografía como Estrategia de Interiorismo para espacios comerciales innovadores. *DAYA*, 4-32. https://surl.li/qgiazx

Sánchez, N., Tejeda, M., Quispe, J., & Chávez, F. (2017). *La Creatividad en los Niños de Prescolar, un Reto*

de la Educación Contemporánea. San Ignacio de Loyola: REICE. https://surl.lt/valmcw

Serrano, D., Rangel , N., & Vázquez , V. (2017). EL PORTAFOLIO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAJE EN LA FORMACIÓN DOCENTE. *COMIE*, 2-18. https://surl.li/vdbbgu

Serrano, R. (2017). *El problema de la falta de creatividad en las aulas y el juego como solución.* Valladolid: Universidad de Valladolid.

Torrego, G. (2024). *Fomentando la creatividad y la imaginación a través de los cuentos y el arte en el aula de educación infantil.* Rioja: unir. https://surl.li/tvioui

Torres, M. (2002). *El juego una estrategia importante.* Mérida-Venezuela: educere. https://surl.li/vxmtqh

Vera, A., Sciascia , G., & Fertitta , S. (2014). *La Investigación en Escenografía.* Buenos Aires: Instituto Universitario Nacional del Arte. https://surl.li/cdzhuj