

**UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR**



**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y EDUCACIÓN**

**CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**SEDE QUITO**

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE  
INGENIERIA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA**

**“ANÁLISIS MORFOLOGICO DE LAS PIEZAS ARQUEOLÓGICAS DE LA ZONA  
DE MACHALILLA PARA EL DESARROLLO DE ELEMENTOS GRÁFICOS  
INFORMATIVOS A UTILIZARSE EN LA ASIGNATURA DE ESTUDIOS SOCIALES  
ENFOCADA EN LA UNIDAD 1, SEGÚN EL REGIMEN LOEI, EN LOS GRADOS  
DE CUARTO, QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO DE BÁSICA EN LA UNIDAD  
EDUCATIVA FISCAL CULTURA MACHALILLA”**

**AUTORA:**

**MICHELLE ANDREA CALLE CAIZA**

**ASESOR:**

**ANDRÉS ALEXIS CEVALLOS MÁRQUEZ**

**QUITO – 2024**

## CERTIFICADO DEL ASESOR

En calidad de tutor designado por la Comisión de Titulación de la carrera de Diseño Gráfico, informo que la señorita estudiante Michelle Andrea Calle Caiza con C.I. 1721598520, ha culminado la elaboración del trabajo de titulación cuyo tema es: “DESCRIPCIÓN MORFOLÓGICA DE LAS PIEZAS ARQUEOLÓGICAS COMO BASE PARA LA CREACIÓN DE ELEMENTOS INFORMATIVOS UTILIZARSE EN LA CÁTEDRA DE HISTORIA EN LA UNIDAD EDUCATIVA FISCAL CULTURA MACHALILLA” el mismo que cumple con los requisitos establecidos en la Guía metodológica para la elaboración de trabajos de titulación de la Universidad, por lo tanto, puede continuar con la Lectoría. La calificación obtenida en el proceso de elaboración del trabajo es 90 puntos sobre 100.

---

Ing. Andrés Cevallos Msc.

C.I. 1719007815

Tutor

## CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, **Michelle Andrea Calle Caiza**, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador “UMET”, de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico, declaro en forma libre y voluntaria que el presente trabajo de investigación que versa sobre: **Análisis morfológico de las piezas arqueológicas de la zona de Machalilla para el desarrollo de elementos gráficos informativos a utilizarse en la asignatura de estudios sociales enfocada en la unidad 1, según el régimen LOEI, en los grados de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica en la unidad educativa fiscal cultura Machalilla** y las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, las cuales se han realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al referirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,

MICHELLE ANDREA CALLE CAIZA

C. I. 172159852-0

**AUTOR**

## **CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR**

Yo, Michelle Andrea Calle Caiza, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación: Análisis morfológico de las piezas arqueológicas de la zona de Machalilla para el desarrollo de elementos gráficos informativos a utilizarse en la asignatura de estudios sociales enfocada en la unidad 1, según el régimen LOEI, en los grados de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica en la unidad educativa fiscal cultura Machalilla, modalidad de Ensayo, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, cedo a favor de la Universidad Metropolitana del Ecuador una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservo a mi favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo a la Universidad Metropolitana del Ecuador para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

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

**Michelle Andrea Calle Caiza**

**C. I. 172159852-0**

AUTOR

## DEDICATORIA

A mi amada familia, mi mayor fuente de inspiración y apoyo incondicional. A mi querida madre Lidia, por su infinito amor y sacrificio, a mi valiente hermana Carla, por ser mi ejemplo de determinación, y a mi amado esposo Santiago, por su constante aliento y comprensión.

A mis adorados hijos, Gabriel y mi pequeño tesoro en camino, quienes llenan mi vida de alegría, significado, y son mi razón para esforzarme cada día.

A mi amado padre Eloy y a mi dulce abuelita María, aunque ya no estén físicamente conmigo, su legado de amor y sabiduría sigue guiándome desde el cielo.

Esta tesis es el resultado de su amor incondicional y el impulso que me han dado para alcanzar mis sueños. Con todo mi corazón, les dedico este logro, con la esperanza de honrar su legado y hacerles sentir orgullosos. ¡Gracias por ser mi eterna fuente de inspiración y motivación!

## AGRADECIMIENTO

Agradezco de todo corazón a Dios todo poderoso, fuente de toda sabiduría y fortaleza, por haberme concedido la gracia de completar este trabajo de investigación. Su guía constante y su infinita misericordia han sido mi luz en los momentos de duda y dificultad.

Quisiera expresar mi profunda gratitud a todas las personas que hicieron posible la realización de este trabajo. En primer lugar, agradezco a mi director de tesis Msc. Andrés Cevallos por su orientación experta, paciencia y apoyo incondicional a lo largo de este proceso. Su sabiduría y dedicación fueron fundamentales para dar forma a este trabajo.

También quiero extender mi sincero agradecimiento a Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, por brindarme los recursos y el ambiente propicio para llevar a cabo esta investigación.

No puedo pasar por alto el apoyo incondicional de mi familia. A mi madre, padre, hermanas y hermano, esposo e hijos, suegros, les agradezco por su amor, comprensión y paciencia durante este proceso. Su constante aliento y sacrificio fueron mi mayor motivación para seguir adelante.

Por último, pero no menos importante, agradezco a todas las personas que de una forma u otra colaboraron en este proyecto, ya sea proporcionando datos, participando en entrevistas o simplemente brindando palabras de aliento. Su contribución fue invaluable.

A todas y cada una de las personas mencionadas, así como a aquellas que, por espacio, no puedo nombrar, les estoy sinceramente agradecida. Este logro no hubiera sido posible sin su apoyo y guía. ¡Gracias de todo corazón!

## Índice

<b>CERTIFICADO DEL ASESOR.....</b>	<b>II</b>
<b>CERTIFICACIÓN DE AUTORÍA DE TRABAJO DE TITULACIÓN.....</b>	<b>III</b>
<b>CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....</b>	<b>IV</b>
<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>V</b>
<b>AGRADECIMIENTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>XIII</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XIV</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
ANTECEDENTES .....	1
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	2
PROBLEMA CIENTÍFICO .....	2
OBJETO DE ESTUDIO .....	3
CAMPO DE ACCIÓN.....	3
OBJETIVOS .....	3
OBJETIVO GENERAL .....	3
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	3
IDEA A DEFENDER.....	3
POBLACIÓN Y MUESTRA.....	4
MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN .....	4
INVESTIGACIÓN TEÓRICA.....	4
ANÁLISIS DOCUMENTAL.....	4
INVESTIGACIÓN EMPÍRICA .....	5
LA OBSERVACIÓN .....	5
LA ENCUESTA.....	5
LA ENTREVISTA.....	5
APORTES PRÁCTICO .....	6
SIGNIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.....	6
ESTRUCTURA CAPITULAR.....	6

<b>CAPITULO I 1. MARCO TEORICO.....</b>	<b>8</b>
1.1.	CONCEPTO DE MORFOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO.....8
1.2.	ANÁLISIS MORFOLÓGICO EN DISEÑO GRÁFICO .....9
1.2.1.	<i>Leyes de la percepción según la Gestalt.....</i> 9
1.2.2.	<i>Partes de los elementos informativos.....</i> 10
1.2.3.	<i>Color (visibilidad) ..... </i> 11
1.2.4.	<i>Tipografía (legibilidad).....</i> 11
1.2.5.	<i>Composición (Diagrama de Gutenberg).....</i> 12
1.2.6.	<i>Imágenes ..... </i> 13
1.3.	CASO DE RELEVAMIENTO Y ANÁLISIS SEMÁNTICO-MORFOLÓGICO DE LA PRODUCCIÓN GRÁFICA DE LA CULTURA PRECOLOMBINA CAÑARÍ.....14
1.3.1.	<i>Piezas arqueológicas.....</i> 15
1.3.2.	<i>Piezas arqueológicas dentro de la unidad educativa ..... </i> 15
1.3.3.	<i>Elementos gráficos informativos ..... </i> 16
1.4.	CULTURAS PRECOLOMBINAS .....19
1.4.1.	<i>Cultura Machalilla.....</i> 19
1.4.2.	<i>Cultura Manteña.....</i> 21
1.4.3.	<i>Cultura Guangala.....</i> 22
1.5.	ELEMENTOS DEL DISEÑO .....23
1.5.1.	<i>Elementos conceptuales.....</i> 23
1.5.2.	<i>Elementos visuales.....</i> 24
1.5.3.	<i>Elementos de relación ..... </i> 25
1.5.4.	<i>Elementos prácticos ..... </i> 26
1.5.5.	<i>La referencia al marco.....</i> 27
1.5.6.	<i>El plano de la imagen.....</i> 28
1.5.7.	<i>Forma y estructura.....</i> 28
1.5.8.	<i>La forma como punto.....</i> 29
1.5.9.	<i>La forma como línea ..... </i> 30
1.5.10.	<i>La forma como plano ..... </i> 30
1.5.11.	<i>La forma como volumen ..... </i> 31
1.5.12.	<i>Formas positivas y negativas ..... </i> 32

1.5.13.	<i>La forma y la distribución del color</i> .....	32
1.5.14.	<i>Interrelación de formas</i> .....	34
1.5.15.	<i>Realce</i> .....	35
1.5.16.	<i>Representación icónica</i> .....	35
<b>CAPITULO II 2. DIAGNÓSTICO</b> .....		<b>37</b>
2.1.	CONSTRUCTO .....	37
2.2.	RESULTADO DE LAS ENCUESTAS.....	41
2.3.	RESULTADOS DE LA OBSERVACIÓN .....	50
2.3.	RESULTADOS DE LA ENTREVISTAS.....	52
2.4.	INFORME EJECUTIVO .....	53
<b>CAPITULO III 3. PROPUESTA</b> .....		<b>55</b>
3.1.	RECOPIACIÓN DE DATOS Y HALLAZGOS.....	55
3.2.	IDENTIFICACIÓN DE PATRONES Y CARACTERÍSTICAS RELEVANTES.....	55
3.3.	CREACIÓN DE ELEMENTOS INFORMATIVOS .....	57
3.3.1.	<i>Identificador</i> .....	57
3.3.2.	<i>Color</i> .....	60
3.3.3.	<i>Tipografía</i> .....	62
3.3.4.	<i>Forma</i> .....	62
3.3.5.	<i>Composición</i> .....	63
3.3.6.	<i>Ficha descriptiva</i> .....	63
3.3.7.	<i>Fichas comunicacionales</i> .....	65
3.3.8.	<i>Fichas de madera</i> .....	68
3.3.9.	<i>Caja de madera</i> .....	69
3.4.	COSTOS .....	69
3.5.	VALIDACIÓN.....	71
<b>CONCLUSIONES</b> .....		<b>74</b>
<b>RECOMENDACIONES</b> .....		<b>75</b>
BIBLIOGRAFÍA .....		76

## Índice de Gráficos

Gráfico 1: Edad dentro de la institución .....	41
Gráfico 2: Curso dentro de la institución.....	42
Gráfico 3: Sexo dentro de la institución .....	42
Gráfico 4: ¿Qué tipo de recursos o materiales informativos consideran más útiles para comprender los temas históricos de manera clara y amena? .....	43
Gráfico 5: ¿Has tenido acceso a elementos informativos en la Cátedra de Historia? .....	43
Gráfico 6: Si has tenido acceso a estos elementos informativos, ¿Qué opinión tienes sobre ellos? .....	44
Gráfico 7: ¿Cree que la incorporación de elementos de ilustraciones, gráficos o mapas temáticos facilitaría su comprensión de los acontecimientos históricos?.....	45
Gráfico 8: ¿Qué aspectos les resultan más atractivos para mantener su interés en la materia?.....	46
Gráfico 9: ¿Les gustaría tener actividades prácticas que les permitan aplicar los conocimientos históricos adquiridos? .....	46
Gráfico 10: ¿Qué tipo de actividades les parecerían interesantes? .....	47
Gráfico 11: ¿Consideran importante relacionar la historia con el presente y discutir su relevancia en el mundo actual? .....	48
Gráfico 12: ¿Le gustaría la incorporación de recursos multimedia, como mapas interactivos o visitas virtuales a sitios históricos, para enriquecer las lecciones?.....	49
Gráfico 13: ¿Consideran importante discutir en clase cómo la historia influido en la sociedad actual como podemos aprender de ella para construir un futuro mejor?...	50

## Índice de tablas

Tabla 1: Cultura Manteña .....	55
Tabla 2: Cultura Guangala.....	56
Tabla 3: Cultura Machalilla .....	57

## Índice de imágenes

Imagen 1: Diagrama de Gutenberg .....	13
Imagen 2: Abstracción por medio del análisis morfológico .....	15
Imagen 3: Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.....	16
Imagen 4: Cultura Machalilla .....	21
Imagen 5: Cultura Manteña .....	22
Imagen 6: Cultura Guangala.....	23
Imagen 7: Elementos conceptuales.....	24
Imagen 8: Elementos Visuales .....	25
Imagen 9: Elementos de relación .....	26
Imagen 10: Forma según marco.....	29
Imagen 11: Forma total.....	30
Imagen 12: El cuerpo.....	30
Imagen 13: Las extremidades. ....	30
Imagen 14: La forma como plano. ....	31
Imagen 15: Forma negativa y positiva .....	32
Imagen 16: La forma y la distribución de color. ....	33
Imagen 17: Complejidad del diseño. ....	33
Imagen 18: Interacción de formas. ....	34
Imagen 19: Identificador .....	58
Imagen 20: Tipografía Berlinsans.....	58
Imagen 21: Distribución de degradado.....	59

Imagen 22: Tamaño mínimo del identificador.....	59
Imagen 23: Paleta de color utilizada.....	60
Imagen 24: Colores utilizados en la cultura Machalilla .....	61
Imagen 25: Color utilizado para la cultura Manteña .....	61
Imagen 26: Colores utilizado en la cultura Guangala .....	61
Imagen 27: Ficha descriptiva – TIRO .....	63
Imagen 28: Ficha descriptiva – RETIRO .....	65
Imagen 29: Ficha comunicacional – Cultura Machalilla – TIRO .....	66
Imagen 30: Ficha comunicacional – Cultura Manteña - TIRO .....	66
Imagen 31: Ficha comunicacional – Cultura Guangala - TIRO.....	66
Imagen 32: Ficha comunicacional – Cultura Machalilla – RETIRO .....	67
Imagen 33: Ficha comunicacional – Cultura Manteña – RETIRO .....	67
Imagen 34: Ficha comunicacional – Cultura Guangala – RETIRO.....	67
Imagen 35: Ficha de madera – Tiro.....	68
Imagen 36: Ficha de madera – Retiro .....	68
Imagen 37: Caja de madera .....	69

## RESUMEN

El propósito fundamental de este proyecto consiste en rescatar y difundir la riqueza cultural precolombina que han dejado una marca en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, ubicada en la parroquia de Machalilla. A través del diseño gráfico, se busca destacar y compartir aspectos significativos de estas culturas.

A partir de las 182 encuestas realizadas en la unidad educativa, se ha identificado un notable desconocimiento entre los estudiantes respecto a estas culturas, y se ha constatado que los trabajos de investigación y profundización sobre el tema son escasos. Es en este contexto que el presente proyecto se plantea como una herramienta de apoyo para los profesores de historia. Se pretende proporcionar un material didáctico que facilite el aprendizaje de los estudiantes que será incorporada en la enseñanza de la unidad educativa.

La meta principal es ofrecer a los docentes de la unidad educativa un recurso adicional que estimule el interés de los estudiantes por conocer a fondo las culturas precolombinas. Se espera que este instrumento genere curiosidad y motive a los estudiantes a explorar de manera más profunda y enriquecedora sus raíces culturales.

**Palabras clave:** análisis morfológico, elementos gráficos informativos, culturas precolombinas.

## ABSTRACT

The main purpose of this project is to rescue and disseminate the pre-Columbian cultural wealth that has left a mark on the Machalilla Culture Fiscal Educational Unit, located in the parish of Machalilla. Through graphic design, we seek to highlight and share significant aspects of these cultures.

Based on the 182 surveys carried out in the educational unit, a notable lack of knowledge among students regarding these cultures has been identified, and it has been found that research and in-depth work on the subject is scarce. It is in this context that this project is proposed as a support tool for history teachers. It is intended to provide didactic material that facilitates student learning that will be incorporated into the teaching of the educational unit.

The main goal is to offer the teachers of the educational unit an additional resource that stimulates the interest of the students in learning about pre-Columbian cultures in depth. It is hoped that this instrument will generate curiosity and motivate students to explore their cultural roots in a deeper and more enriching way.

**Keywords:** morphological analysis, informative graphic elements, pre-Columbian cultures.

## **Introducción**

La parroquia Machalilla, rica en historia y patrimonio cultural, se constituye como un fascinante lienzo arqueológico que alberga valiosas piezas del pasado. Estas piezas son testigos silenciosos de civilizaciones precolombinas del Ecuador, no solo poseen un valor esencial, sino que también encierran en sus formas y estructuras relatos que pueden iluminar nuestro entendimiento sobre la vida y la sociedad de épocas pasadas.

Este estudio se centra en la morfología de las piezas arqueológicas de la zona, explorando sus detalles visuales para extraer significados culturales y sociales. La investigación no solo busca profundizar en la comprensión de estas piezas, sino también utilizar este conocimiento como base para la creación de elementos informativos destinados al área de estudios sociales en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

En este contexto, las piezas arqueológicas se convierten en ventanas al pasado que enriquecen la enseñanza y el aprendizaje, conectando a las nuevas generaciones con su herencia histórica y cultural. A través de este análisis morfológico, se pretende no solo descifrar los secretos de las piezas arqueológicas, sino también construir puentes educativos que vinculen el pasado con el presente, proporcionando herramientas didácticas sólidas para la formación integral de los estudiantes en el ámbito de los estudios sociales.

### **Antecedentes**

La Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla se encuentra enriquecida por un notable yacimiento de recursos arqueológicos, los cuales se perfilan como una invaluable herramienta para sumergirse en la apropiación de culturas precolombinas. Este conjunto de recursos no solo constituye un medio idóneo para alinearse con los principios expuestos en el plan de educación multicultural ecuatoriano, sino que también se convierte en un componente esencial dentro del ámbito de estudios sociales, especialmente en el área de historia.

En Ecuador, se implementa un modelo educativo basado en la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), que entró en vigencia en 2011. Este marco legal busca promover la interculturalidad y la equidad en el sistema educativo. Centrándose

en una educación inclusiva y diversa, reconociendo y respetando la diversidad cultural del país. Además, se propone fomentar el desarrollo integral de los estudiantes, incluyendo aspectos cognitivos, emocionales, sociales y éticos.

El modelo que rige al Ecuador es el modelo constructivista, que se da a los niños conocimiento para que los estudiantes adquieran su propio conocimiento. El aprendizaje situado se explota más que los niños, no poseen recursos, pero tiene la capacidad de conocer su entorno. Para poder reconocer por medio del pensamiento abstracto y conocer de mejor manera las culturas.

La abundancia de estos recursos arqueológicos proporciona una oportunidad única para que los estudiantes se conecten de manera más significativa con las raíces culturales de la región. Al incorporar estos elementos en el enfoque de estudios sociales, la institución no solo se ajusta a los lineamientos del plan educativo nacional, sino que también potencia la comprensión integral de la historia local. Así, la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla se posiciona como un espacio donde el patrimonio arqueológico no solo se preserva, sino que se utiliza de manera activa como instrumento pedagógico para fomentar la conciencia cultural y la apreciación histórica entre los estudiantes.

### **Situación problemática**

- Hay una carencia notable de elementos gráficos informativos enfocado a la educación de los estudiantes.
- Los estudiantes no reconocen las culturas que encuentran en las piezas arqueológicas que están dentro de la unidad educativa.
- No se han desarrollado iniciativas de realizar gráficamente un material de aprendizaje que ayuden en el área de estudios sociales.

### **Problema científico**

¿Cómo utilizar el análisis morfológico de piezas arqueológicas para crear elementos gráficos informativos que amplíen el conocimiento de las culturas precolombinas en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla?

## **Objeto de Estudio**

El análisis morfológico de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas para la creación de elementos gráficos informativos del área de estudios sociales.

## **Campo de acción**

Elementos gráficos informativos de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas Guangala, Manteña y Machalilla, adaptados específicamente para la asignatura de Estudios Sociales enfocada en la unidad 1, según el régimen LOEI, en los grados de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica.

## **Objetivos**

### **Objetivo general**

Diseñar elementos gráficos informativos a partir del análisis morfológico de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas, en la zona de Machalilla para utilizarse en la asignatura de Estudios Sociales en la Unidad Educativa.

### **Objetivos específicos**

- Fundamentar teóricamente el análisis morfológico de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas del sector Machalilla para la creación de elementos gráficos informativos en el área de estudios sociales de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica.
- Diagnosticar las necesidades para el desarrollo de los elementos gráficos informativos para utilizar en el área de Estudios Sociales enfocada en la Unidad 1, dentro de la Unidad Educativa Fiscal.
- Proponer la creación de elementos gráficos informativos a utilizarse en el área de estudios sociales en la Unidad Educativa, a partir del análisis morfológico de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas del sector de Machalilla.

### **Idea a defender**

¿Cómo podría el análisis morfológico de piezas arqueológicas ser aprovechado para la creación de elementos gráficos informativos, con el objetivo de mejorar la instrucción en Estudios Sociales dentro de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla?

## **Población y muestra**

En la Unidad Educativa, se han establecido dos paralelos para cuarto de básica, uno para quinto de básica, dos para sexto de básica y uno para séptimo de básica, que reciben la materia de Estudios Sociales. Se planea realizar un censo que abarque a todos los estudiantes, la totalidad de la directiva institucional y el profesor de Estudios Sociales.

- |                        |            |
|------------------------|------------|
| • Cuarto de básica "A" | 31 alumnos |
| • Cuarto de básica "B" | 30 alumnos |
| • Quinto de básica     | 31 alumnos |
| • Sexto de básica "A"  | 30 alumnos |
| • Sexto de básica "B"  | 30 alumnos |
| • Séptimo de básica    | 30 alumnos |

Dando un total de 182 alumnos en dichos cursos, pero en este caso se utilizará un censo dentro de cada aula. Porcentaje de error de 0% en base a las encuestas dentro de la unidad educativa.

## **Métodos de investigación**

### **Investigación teórica**

#### **Análisis documental**

Según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), la investigación documental es una herramienta que ayuda a detectar, obtener y consultar la bibliografía o varios instrumentos que nacen de otros conocimientos o informaciones recopiladas de la realidad selectiva, que sean útiles para el estudio que se está analizado.

Por medio de la investigación documental se puede:

- Crear partes de un contexto, pero no pertenece a él.
- Logar reconstruir eventos del pasado, relacionarlo con eventos que tuvieron comienzo y que ahora se encuentran en desarrollo.

## **Investigación empírica**

### **La observación**

Según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), la observación es una técnica de investigación que implica la recopilación sistemática de datos mediante la atención y registro de fenómenos o comportamientos en su contexto natural. En esta técnica, el investigador utiliza sus sentidos para captar información relevante sin intervenir o alterar el fenómeno observado. La observación puede ser directa o indirecta, participante o no participante, y estructurada o no estructurada, dependiendo de los objetivos de la investigación. A través de la observación, se busca obtener datos objetivos y descriptivos que permitan analizar y comprender las piezas arqueológicas, contribuyendo a la generación de elementos gráficos informativos a utilizarse en la cátedra de historia.

### **La encuesta**

Según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), una encuesta es una técnica de recolección de datos utilizada en investigación que consiste en formular un conjunto de preguntas estandarizadas a un grupo de individuos con el fin de obtener información sobre sus opiniones, actitudes, comportamientos o características demográficas. La encuesta se basa en la recopilación de datos a través de cuestionarios estructurados, que pueden ser administrados de manera presencial, telefónica, en línea u otros medios. El objetivo de la encuesta es obtener datos cuantitativos y/o cualitativos que permitan describir y analizar las variables de interés en la investigación, brindando una visión general y representativa de la población o muestra estudiada. El diseño adecuado de las preguntas, la selección de la muestra y el uso de técnicas de análisis estadístico son elementos clave para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados obtenidos mediante la encuesta.

### **La entrevista**

Según (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2014), la entrevista es una técnica de investigación que implica la interacción verbal entre un entrevistador y un entrevistado con el propósito de obtener información relevante y en profundidad sobre un tema o fenómeno específico. Durante la entrevista, el entrevistador plantea preguntas estructuradas o semiestructuradas de manera

sistemática, permitiendo al entrevistado compartir sus experiencias, opiniones, conocimientos y emociones. La entrevista puede realizarse de forma individual o grupal, y requiere habilidades de comunicación, escucha activa y empatía por parte del entrevistador, así como una disposición abierta y colaborativa por parte del entrevistado. La información recopilada a través de la entrevista se analizará e interpretará para generar conocimiento y comprensión más profunda de los elementos gráficos informativos que se utilizaran en la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

### **Aportes práctico**

La presente investigación se enfoca desde el diseño gráfico para mejorar el conocimiento de los estudiantes sobre las culturas precolombinas en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. Se crean elementos gráficos informativos y material interactivo para ayudar a los niños a identificar piezas arqueológicas y fortalecer su comprensión en estudios sociales. Esta iniciativa incluye el desarrollo de productos gráficos basados en el análisis morfológico de elementos culturales en la zona de Machalilla, con el fin de ser utilizados como herramientas de refuerzo en el área de estudios sociales dentro de la unidad educativa.

### **Significación de la investigación**

Este proyecto tiene como objetivo abordar la carencia de recursos gráficos en el área de Estudios Sociales, con el propósito de facilitar la creación de elementos gráficos informativos en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla. Con la finalización de este proyecto, se espera implementar sus beneficios a corto plazo, ya que estará disponible para los estudiantes de la unidad educativa durante el año lectivo 2024-2025. La decisión de llevar a cabo este proyecto se basa en el hallazgo de vestigios dentro de la institución, los cuales se pretende aprovechar en el presente período.

El impacto generado por este proyecto se percibe de manera positiva tanto en los estudiantes, ya que contribuye significativamente a la adquisición de conocimientos sobre las culturas precolombinas arraigadas en su entorno.

### **Estructura capitular**

Este proyecto se encuentra dividido en tres partes que van a ser distribuidos de esta manera:

El primer capítulo se abordará temas como lo son la morfología, descripción morfológica, piezas arqueológicas, elementos gráficos informativos desde el diseño gráfico y culturas dentro de la unidad educativa, serán estructura del marco teórico que contiene el análisis de documentos.

El segundo capítulo se redactará la metodología y tipos de investigación que se utilizaran en determinadas tareas de investigación para la recopilación de información e identificar los problemas. Y dar una solución desde el cambio del diseño gráfico innovador enfocándola hacia la identidad del legado cultural.

Tercer capítulo se dará a conocer la propuesta de solución del problema por medio de elementos gráficos informativos como medio que servirán en área de estudios sociales de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

# CAPITULO I

## 1. MARCO TEORICO

### 1.1. Concepto de morfología en diseño gráfico

Según la (Real Academia Española, 2024), el concepto de morfología es la forma o estructura de algo, mientras que el concepto en diseño gráfico según (Wong, 1992), se centra en cómo los elementos visuales se organizan para crear una composición visual coherente y atractiva. La morfología, desde la perspectiva de Wong, implica la manera en que las formas, colores, líneas y otros elementos visuales interactúan y se combinan en un diseño. Algunos puntos clave relacionados con la morfología en el diseño gráfico según Wucius Wong podrían incluir:

1. **Organización Visual:** Wong destaca la importancia de la estructura visual y la disposición ordenada de los elementos en una composición. La morfología, en este contexto, se refiere a cómo estos elementos se disponen para crear una forma visualmente agradable y efectiva.
2. **Relaciones entre Elementos:** Wong examina cómo las formas y componentes individuales interactúan entre sí. La morfología implica la comprensión de las relaciones espaciales y visuales entre diferentes partes del diseño.
3. **Equilibrio y Armonía:** Para Wong, la morfología está vinculada al equilibrio visual y la armonía en el diseño. Se refiere a cómo los elementos visuales se combinan para lograr una composición equilibrada y estéticamente agradable.
4. **Comunicación Visual:** La morfología, según Wong, también está relacionada con la capacidad de los elementos visuales para comunicar eficazmente un mensaje. La organización estructurada y la forma coherente contribuyen a la claridad en la comunicación visual.

En el contexto del diseño gráfico según Wucius Wong, la morfología se refiere a la organización estructurada y la interacción efectiva de los elementos visuales para lograr una composición estéticamente agradable y comunicativa.

## 1.2. Análisis morfológico en diseño gráfico

(Costa, 2021) El análisis morfológico según el diseño gráfico se refiere a la observación y análisis de los elementos visuales que componen una pieza gráfica. Esto implica examinar la forma, el tamaño, la proporción y la disposición de estos elementos.

La Morfología se encarga del estudio de la generación y propiedades de la forma. Para analizar morfológicamente una pieza tenemos que entender la diferencia entre campo visual y campo gráfico, ya que el campo visual se determina al contexto que es captado por la vista humana, mientras que el campo gráfico es el formato en el que se va a diseñar.

### 1.2.1. Leyes de la percepción según la Gestalt

Según (Torres, 2023) La "ley de Gestalt" es una referencia al conjunto de principios y leyes propuestos por la psicología de la Gestalt, una teoría que explora cómo percibimos y organizamos la información visual y cognitiva en patrones significativos. Estas leyes son patrones de organización que el cerebro sigue naturalmente para agrupar y dar sentido a las experiencias sensoriales.

Algunas de las leyes de la Gestalt más conocidas son las siguientes:

- **Ley de la proximidad:** Los elementos que están cerca uno del otro tienden a percibirse como un grupo o una unidad.
- **Ley de la semejanza:** Los elementos que comparten características similares (como forma, tamaño, color o textura) tienden a agruparse visualmente.
- **Ley de la continuidad:** Los elementos que siguen una dirección o una trayectoria continua tienden a ser percibidos como parte de un patrón más grande.
- **Ley de la clausura:** Los objetos tienden a ser vistos como completos, aunque falten partes de ellos, ya que la mente tiende a cerrar las brechas y completar la forma.
- **Ley de la simetría:** La mente tiende a percibir objetos simétricos como formas más simples y equilibradas.
- **Ley de la figura y fondo:** La mente tiende a organizar una imagen en una figura (objeto principal) y un fondo (el espacio circundante).

- **Ley de la experiencia pasada:** La percepción está influenciada por experiencias y expectativas previas. (Torres, 2023)

Estas leyes ayudan a explicar cómo nuestro cerebro organiza la información visual de manera rápida y eficiente, permitiendo comprender el mundo que nos rodea y reconocer patrones y formas con facilidad. La teoría de la Gestalt ha sido fundamental en la comprensión de la percepción y ha tenido aplicaciones en diversos campos, incluyendo el diseño gráfico, la publicidad, la usabilidad de interfaces y la psicología cognitiva.

### 1.2.2. Partes de los elementos informativos

Los elementos informativos se utilizan para transmitir información de manera clara y efectiva. Estos elementos se utilizan para organizar y presentar contenido visualmente. Algunas partes de los elementos informativos son:

- **Título:** Es una parte importante que captura la atención del espectador y le brinda una idea general del contenido. Se utiliza para resumir o destacar la información principal.
- **Encabezado:** Se coloca generalmente en la parte superior del diseño y proporciona información adicional sobre el contenido, como el nombre de la publicación, la sección o el tema principal.
- **Subtítulos:** Se utilizan para dividir el contenido en secciones más pequeñas y facilitar la lectura y comprensión. Ayudan a organizar la información y permiten al lector encontrar rápidamente la sección que le interesa.
- **Texto principal:** Contiene la información detallada o el cuerpo del contenido. Debe ser legible y estar organizado de manera clara y coherente. Puede estar dividido en columnas, párrafos o viñetas para mejorar la legibilidad.
- **Imágenes:** Son elementos visuales poderosos que pueden transmitir información de manera rápida y efectiva. Pueden utilizarse para ilustrar conceptos, representar productos o personas, o simplemente para hacer que el diseño sea más atractivo y agradable a la vista.
- **Gráficos y diagramas:** Se utilizan para representar datos o información de manera visual. Pueden incluir gráficos de barras, gráficos circulares,

diagramas de flujo, diagramas de procesos, entre otros. Ayudan a simplificar la información compleja y a facilitar su comprensión.

- **Iconos y símbolos:** Se utilizan para representar conceptos o acciones de manera concisa y visual. Pueden utilizarse para indicar instrucciones, características o características destacadas, o simplemente para mejorar la estética del diseño.
- **Cuadros de texto y llamadas de atención:** Se utilizan para resaltar información importante o destacada del contenido principal. Pueden contener citas destacadas, datos clave o mensajes importantes. Las llamadas de atención son elementos visuales que se utilizan para llamar la atención del lector sobre información relevante.

### 1.2.3. Color (visibilidad)

Según (Lidwell, Holden, & Butler, 2015) dice que el color se utiliza para atraer la atención, agrupar elementos, indican significados y realzar la estética. Hace que el diseño resulta interesante y estético desde el punto visual, se debe reforzar la organización y significado de los elementos de diseño.

- **Número de colores:** La paleta de color se debe emplear con prudencia.
- **Combinaciones de color:** Por medio de la combinación estética utilizando colores adyacentes del círculo cromático (análogos), opuestos (complementario). Se utiliza colores más cálidos para elementos en primer plano y tonos más fríos para fondos. El gris claro es un color es adecuado para agrupar elementos sin competir con otros colores.
- **Saturación:** Se utiliza colores saturados para dar prioridad y llamar la atención. Los colores no saturados cuando los resultados y la eficacia es prioridad.
- **Simbolismo:** Los colores demuestran emociones y estados de ánimo. Cada cultura tiene simbolismo diferente en cuanto a los colores.

### 1.2.4. Tipografía (legibilidad)

Según (Lidwell, Holden, & Butler, 2015) es importante la claridad en un texto, basándose en el tamaño, el tipo de letra, el contraste, bloques de texto y el espaciado de los caracteres utilizados.

- **Tamaño:** El tamaño estándar en impresión es de 9 a 12 puntos. Se utiliza tipo grande en soportes de baja resolución y para público de mayor edad.
- **Tipo de letra:** Conviene utilizar diferentes cajas para bloques de texto. En los soportes de baja resolución, el indentado del texto puede mejorar para la claridad, pero sirve principalmente como realce estético de la letra.
- **Contraste:** Se utiliza texto oscuro sobre fondos claros y viceversa. Las combinaciones del primer plano no afectan a la legibilidad, siempre que se respete el nivel mínimo de contraste. Los fondos estampados o texturizados reducen la legibilidad, es recomendable evitarlos.
- **Bloques de texto:** no existe una diferencia entre el texto justificado y sin justificar, se basa en elementos de preferencias estéticas. Para un tipo entre 9 y 12 puntos es recomendable una línea entre 8 a 13 cm, como resultado aproximado de 10 a 12 palabras, o de 35 a 55 caracteres por línea.
- **Espaciado:** Se establece un interlineado en tipo de 9 a 12 puntos. Los tipos espaciados proporcionalmente son preferibles a monoespaciados

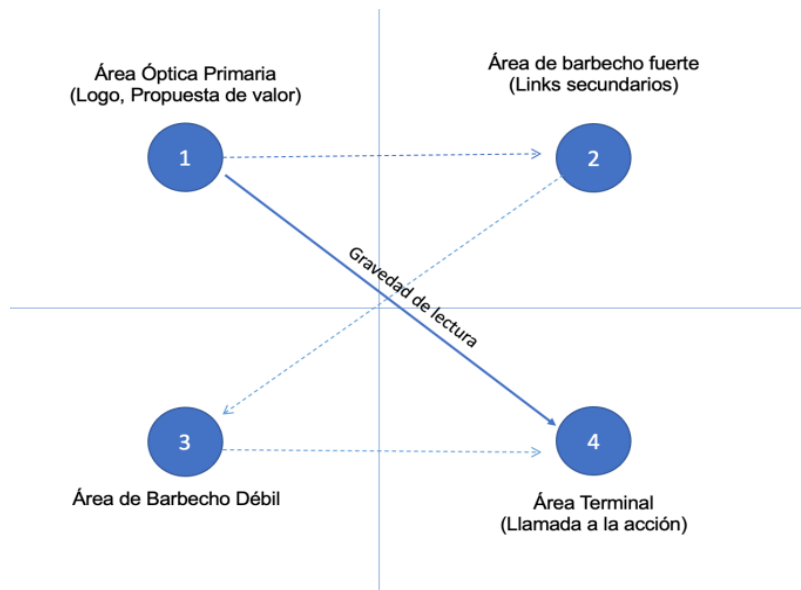
#### 1.2.5. Composición (Diagrama de Gutenberg)

Según (Lidwell, Holden, & Butler, 2015), el diagrama de Gutenberg que describe el patrón general seguido por la vista cuando observamos una información homogénea distribuida de manera regular.

El diagrama de Gutenberg divide el medio de visualización en cuatro cuadrantes:

- El área óptica primaria - parte superior izquierda
- El área de barbecho fuerte - parte superior derecha
- El área de barbecho débil - parte inferior izquierda
- El área terminal - parte inferior derecha

Imagen 1: Diagrama de Gutenberg



Fuente: (Lidwell, Holden, & Butler, 2015)

### 1.2.6. Imágenes

Las imágenes son elementos fundamentales que permiten comunicar mensajes, crear impacto visual y transmitir emociones. Las imágenes pueden ser fotografías, ilustraciones, gráficos, logotipos, íconos, entre otros. Su uso adecuado es esencial para lograr diseños atractivos y efectivos.

Puntos importantes sobre el uso de imágenes en diseño gráfico:

- **Relevancia y coherencia:** Las imágenes deben ser relevantes para el tema o mensaje que se desea transmitir. Deben tener una relación clara con el contenido del diseño y mantener coherencia con la identidad de la marca o proyecto.
- **Calidad:** Las imágenes utilizadas deben tener una alta resolución y calidad visual para evitar que se vean borrosas o pixeladas en impresiones o pantallas de alta definición.
- **Derechos de autor:** Es crucial respetar los derechos de autor y utilizar solo imágenes que estén disponibles bajo licencias adecuadas (como imágenes de dominio público, Creative Commons o compradas de bancos de imágenes).
- **Composición:** La forma en que se colocan las imágenes en el diseño es importante para crear un flujo visual atractivo. La composición debe

equilibrar los elementos visuales y dirigir la mirada del espectador hacia los puntos clave.

- **Espacio en blanco:** El espacio en blanco alrededor de las imágenes puede ayudar a resaltarlas y darles un mayor impacto visual.
- **Tamaño y formato:** Las imágenes deben ajustarse correctamente al diseño, tanto en términos de tamaño como de formato (PNG, JPEG, SVG, etc.).
- **Consistencia estilística:** Si se utilizan varias imágenes, es esencial que todas tengan una cohesión estilística para evitar que el diseño se vea desordenado o inconsistente.
- **Uso de filtros o efectos:** En algunos casos, el uso de filtros o efectos puede mejorar la apariencia de las imágenes y adaptarlas al estilo general del diseño.
- **Paleta de colores:** Las imágenes deben complementar la paleta de colores utilizada en el diseño y no generar conflictos cromáticos.
- **Enfoque en el mensaje:** Las imágenes no deben distraer del mensaje principal, sino respaldarlo y mejorar su comprensión.

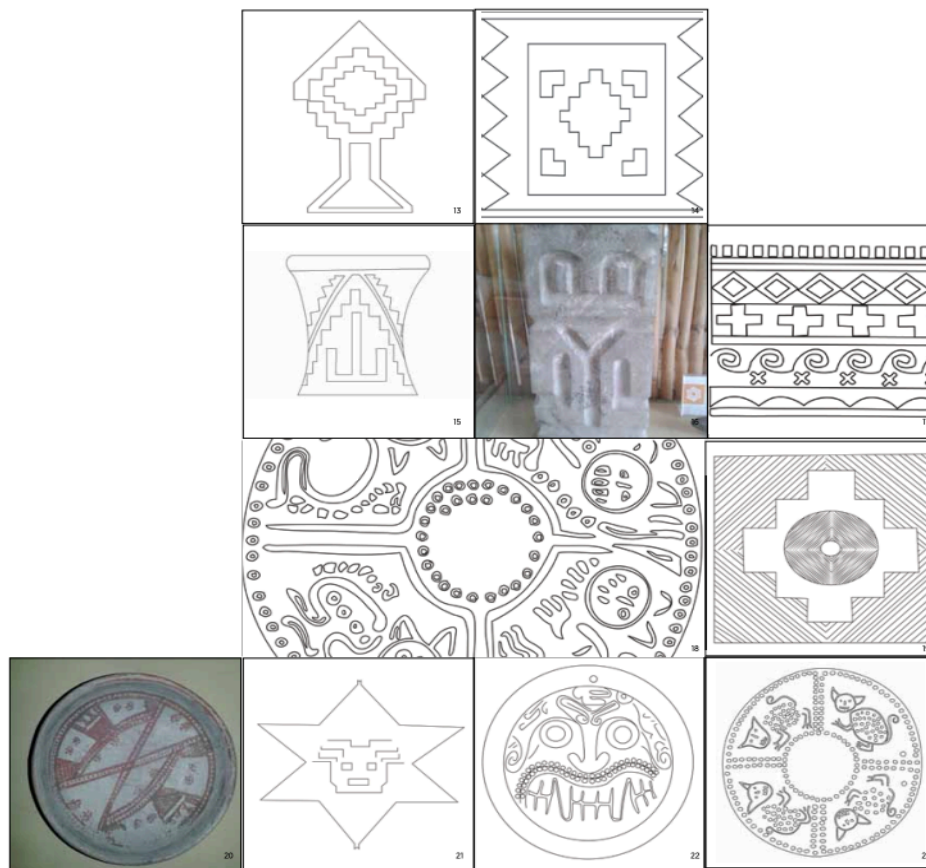
Las imágenes deben ser consideradas cuidadosamente y utilizadas estratégicamente para alcanzar los objetivos visuales y comunicativos deseados. La selección y manipulación adecuada de imágenes pueden hacer que un diseño sea atractivo, impactante y memorable.

### **1.3. Caso de Relevamiento y análisis semántico-morfológico de la producción gráfica de la Cultura Precolombina Cañarí**

Según el estudio realizado por (Oyervide Rosas, 2020), determinó que en el Ecuador existen regiones que poseen historia y cultura gráfica que no ha sido explorada y conceptualizada desde el Diseño Gráfico.

Se exploraron contextos y conceptos relevantes que contribuyeron al desarrollo del proyecto, utilizando la comunicación visual como herramienta principal. A través del análisis morfológico que hizo sobre la cultura Cañari y el diseño gráfico, se profundizó en los significados subyacentes, lo que condujo a una reorganización innovadora y facilitó interpretaciones contemporáneas para su aplicación efectiva.

Imagen 2: Abstracción por medio del análisis morfológico



Fuente: (Oyervide Rosas, 2020)

### 1.3.1. Piezas arqueológicas

Según (Valdez, 2008) Las piezas arqueológicas son objetos que se han preservado a lo largo del tiempo y que ofrecen valiosas pistas sobre las civilizaciones antiguas. Estas piezas pueden ser fragmentos de cerámica, estatuas, joyas, herramientas, escrituras, entre otros.

Estas reliquias arqueológicas son fundamentales para comprender la historia, la cultura y las prácticas de las sociedades pasadas. Además, las piezas arqueológicas permiten a los investigadores reconstruir el pasado y obtener conocimientos valiosos sobre cómo vivían y se desarrollaban estas civilizaciones.

### 1.3.2. Piezas arqueológicas dentro de la unidad educativa

Las piezas arqueológicas son verdaderos tesoros culturales y patrimoniales. Cada una de estas piezas cuenta una historia única y ofrece una ventana al pasado.

Permiten conectar con nuestras raíces y comprender cómo se desarrollaron y evolucionaron las diferentes sociedades humanas a lo largo de la historia.

Dentro de la Unidad Educativa, se encuentran vestigios arqueológicos no explorados. Al caminar por el patio, los niños se topan con piezas arqueológicas que no logran diferenciar correctamente en cuanto a su pertenencia a una cultura precolombina específica.

Son importantes para la preservación y protección del patrimonio cultural, ya que ayudan a generar conciencia sobre la importancia de la conservación y la valoración del legado histórico.

Imagen 3: Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla



Fuente: (Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, 2023)

### 1.3.3. Elementos gráficos informativos

Los elementos gráficos informativos son componentes o elementos de información que se utilizan para proporcionar conocimientos, datos relevantes sobre un tema. Los elementos gráficos se utilizan para transmitir información de una manera clara y precisa, permitiendo a los receptores comprender y adquirir conocimientos sobre el tema. Los elementos gráficos informativos son:

- **Datos y estadísticas:** Proporciona números, cifras o datos cuantitativos que respalden la información presentada. Dentro del presente proyecto se

utilizará para mostrar el nivel de interés de los niños en cuanto conocen de las diferentes culturas a los estudiantes de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica que tengan la asignatura de estudios sociales dentro de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

- **Causas y efectos:** Se explicará las razones o factores que han llevado a determinados eventos o situaciones, como las consecuencias o impactos que han surgido como resultado de eventos.
- **Explicaciones y definiciones:** Son explicaciones claras y definiciones de conceptos o términos relevantes para el tema en cuestión. Esto ayuda a los receptores a comprender y contextualizar la información presentada.
- **Ejemplos y casos ilustrativos:** Utilizar ejemplos concretos o casos prácticos para ilustrar y ejemplificar los conceptos o ideas presentadas. Esto facilita la comprensión y el aprendizaje al relacionar la información con situaciones reales. Se utilizará en este proyecto para poder dar a conocer de una manera creativa e innovadora las culturas que estuvieron dentro de la unidad educativa.
- **Gráficos y visualizaciones:** Utilizar gráficos, tablas, diagramas u otras visualizaciones para presentar información de manera más clara y concisa. Estos elementos visuales pueden ayudar a resumir y organizar datos complejos, facilitando su comprensión. Por medio de la utilización de este elemento se podrá dar a conocer la información de manera concisa y concreta para ayudar a los estudiantes un mejor conocimiento de su identidad cultural a través del diseño gráfico.

La enseñanza de la historia en cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica de la educación ecuatoriana generalmente se enfoca en proporcionar a los estudiantes una comprensión básica de los principales acontecimientos, procesos y personajes históricos de Ecuador y el mundo.

Según (Ecuador, Asamblea Nacional, 2011):

**Art. 2.- Principios.-** La actividad educativa se desarrolla atendiendo a los siguientes principios generales, que son los fundamentos filosóficos, conceptuales y constitucionales que sustentan, definen y rigen las decisiones y actividades en el ámbito educativo: **v. Equidad e inclusión.-** La equidad e inclusión aseguran a todas las personas el acceso, permanencia y culminación en el Sistema Educativo.

Garantiza la igualdad de oportunidades a comunidades, pueblos, nacionalidades y grupos con necesidades educativas especiales y desarrolla una ética de la inclusión con medidas de acción afirmativa y una cultura escolar incluyente en la teoría y la práctica en base a la equidad, erradicando toda forma de discriminación.

Dentro del Ecuador existe un pensum académico ordenado por el Ministerio de Educación en el cual rige que en el área de Estudios sociales los niños de educación básica general tienen como disposición ver historia de su localidad al igual de su país.

Los elementos informativos que podrían ser relevantes para la cátedra de historia en cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica en la educación ecuatoriana:

- **Periodización histórica:** Introducir a los estudiantes en los diferentes periodos históricos, como la Prehistoria, la Edad Antigua, la Edad Media, la Edad Moderna y la Edad Contemporánea. Explicar las características principales de cada periodo y los eventos significativos que ocurrieron en ellos. Se utilizará para dar a conocer sobre las culturas que pasaron por la zona, dando a conocer sus raíces.
- **Historia de Ecuador:** Enseñar a los estudiantes acerca de la historia de su propio país, desde los períodos precolombinos y la época de las culturas indígenas, pasando por la conquista y colonización española, la independencia de Ecuador, las luchas por la igualdad y la democracia, y los eventos más importantes del siglo XX y XXI. Dando a conocer sobre las culturas que pasaron dentro de parroquia se profundizaría la historia que tiene este lugar, dando a conocer sobre las culturas natas de su ubicación.
- **Historia universal:** Proporcionar a los estudiantes una visión general de los principales acontecimientos y procesos históricos a nivel mundial, como la civilización antigua en Mesopotamia, Egipto, Grecia y Roma, la Edad Media europea, los descubrimientos y la expansión colonial, las revoluciones industriales y políticas, las guerras mundiales y la globalización. Se utilizará para dar a conocer sobre las culturas que pasaron por esta zona, ya que algunas de ellas no son propias de nuestro país, pero tuvieron influencia dentro de las mismas.
- **Personajes históricos:** Destacar a personajes históricos relevantes tanto de Ecuador como del ámbito internacional. Esto puede incluir figuras como

Simón Bolívar, Eloy Alfaro, Antonio José de Sucre, Benito Juárez, Nelson Mandela, Marie Curie, Mahatma Gandhi, entre otros.

- **Geografía histórica:** Relacionar la historia con la geografía, mostrando cómo los factores geográficos pueden influir en los acontecimientos históricos, como la ubicación geográfica de Ecuador y su influencia en la economía y la cultura del país. Se dará a conocer como influyeron los factores geográficos dentro de la cultura del país.
- **Derechos humanos:** Promover la comprensión de los derechos humanos y su evolución a lo largo de la historia. Enseñar a los estudiantes sobre los movimientos y luchas por la igualdad, la justicia y la libertad en diferentes momentos históricos, tanto a nivel nacional como internacional.
- **Análisis crítico:** Fomentar el pensamiento crítico y el análisis de fuentes históricas, como documentos, mapas, fotografías y testimonios, para que los estudiantes puedan evaluar la veracidad y la interpretación de la información histórica. Se utilizará el análisis de fuentes históricas para ayudar a los estudiantes en comprender su historia natal.

Es importante adaptar la enseñanza de la historia a la edad y nivel de los estudiantes, utilizando métodos pedagógicos apropiados y recursos didácticos interactivos para hacerla más interesante y participativa.

Los elementos informativos son esenciales en la educación ecuatoriana porque brindan a los estudiantes acceso a información actualizada, promueven el pensamiento crítico, apoyan el currículo escolar, fomentan la actualización y la adaptación, desarrollan habilidades de investigación y estimulan la curiosidad y el interés por el aprendizaje. Al incorporar adecuadamente estos elementos en el entorno educativo, se puede mejorar significativamente la calidad de la educación en Ecuador.

## **1.4. Culturas precolombinas**

### **1.4.1. Cultura Machalilla**

La Cultura Machalilla fue una antigua civilización que se desarrolló en la región costera ecuatoriana, específicamente en la provincia de Manabí, entre aproximadamente el 2000 a.C. y el 1532 d.C. Es considerada una de las culturas precolombinas más antiguas e importantes de la región.

Esta cultura mantiene una gran influencia de las culturas de otros países así como la Cultura Mexicana, Cultura Colombiana, o la Cultura Peruana, ya que se encuentra similitud en algunas de sus costumbres.

La cultura Machalilla recibió su nombre del actual Parque Nacional Machalilla, que abarca una extensa área donde se encontraron importantes vestigios arqueológicos de esta civilización.

Una de las características más destacadas de la cultura Machalilla es su arte y cerámica. Los Machalilla producían cerámicas de alta calidad, decoradas con motivos geométricos, figuras humanas, animales y elementos de la naturaleza. También tallaban objetos de piedra, como figurillas, instrumentos y utensilios.

También su relación fue notoria en la costa peruana entre los años 700 y 800 a. C., llegando a decirse que existió un intercambio de rasgos culturales entre Tutischainyo y Machalilla. (Hablemos de Culturas, 2024)

Se ha podido afirmar que Machalilla tuvo importantes relaciones con otras culturas y pueblos lejanos como son los de México Occidental, ya que se ha hallado vasijas con gran similitud a las de esta cultura, actualmente en la nación de Colima, donde se encontraba la cultura Capacha, hace alrededor de unos 1.500 años a. C. También su relación fue notoria en la costa peruana entre los años 700 y 800 a. C., llegando a decirse que existió un intercambio de rasgos culturales entre Tutischainyo y Machalilla.

Además el desarrollo de investigaciones y análisis anteriores ha permitido aseverar a Donald Lathrap que Machalilla estuvo presente en el desarrollo de las culturas “Chavinoides” del Marañón. (Hablemos de Culturas, 2024)

La Cultura Chavín recibió su nombre por las ruinas encontradas en Chavín de Huantar en la alta ladera oriental de los Andes. El estilo artístico que se ve en la escultura en piedra y la decoración arquitectónica en el sitio del templo de Chavín de Huántar en la sierra andina del Perú, es deliberadamente complejo, confuso y esotérico. Es una forma de representar, no sólo las creencias espirituales del culto religioso en Chavín, sino también de mantener a los forasteros «fuera» mientras se deja «entrar» a los creyentes. Sólo aquellos con un entendimiento espiritual podrían descifrar la obra de arte. (Tuitearte, 2021)

Los sitios arqueológicos más importantes relacionados con la cultura Machalilla incluyen Agua Blanca, Salango, Machalilla y Cerro de Hojas. Estos sitios han revelado información valiosa sobre la vida cotidiana, las prácticas religiosas y funerarias, y la organización social de los Machalilla.

En la actualidad, la cultura Machalilla sigue siendo reconocida como una parte importante del patrimonio cultural de Ecuador. El Parque Nacional Machalilla y los sitios arqueológicos asociados son destinos turísticos populares y contribuyen a la comprensión de la historia y la cultura de esta antigua civilización.

Imagen 4: Cultura Machalilla



Fuente: (Hablemos de Culturas, 2024)

#### 1.4.2. Cultura Manteña

La Cultura Manteña fue una antigua civilización que se desarrolló en la región costera de Ecuador, específicamente en la provincia de Manabí, entre los años 800 d.C. y 1532 d.C. Es considerada una de las culturas precolombinas más destacadas de la región y se le atribuye un alto nivel de desarrollo cultural.

La cerámica manteña es conocida por su belleza y diversidad de estilos. Sus piezas eran elaboradas y decoradas con una variedad de motivos y representaciones, como figuras humanas, animales, deidades y elementos de la naturaleza. La

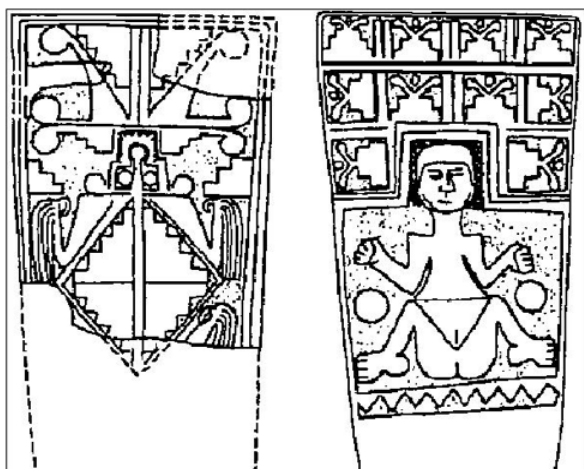
cerámica manteña se destacó por sus detalles finos, su uso de colores vivos y su técnica de engobe (aplicación de una capa de arcilla de diferente color para dar efectos decorativos).

Los textiles también eran una parte importante de la cultura Manteña. Utilizaban técnicas de tejido sofisticadas y elaboradas, creando textiles decorativos y prendas de vestir.

Los sitios arqueológicos más importantes asociados a la cultura Manteña incluyen el Museo de Bahía de Caráquez, el Museo Real Alto y el Museo de Sitio Agua Blanca. Estos sitios han proporcionado evidencias de la vida cotidiana, las prácticas funerarias y la arquitectura de los manteños.

En la actualidad, la cultura Manteña es reconocida como una parte importante del patrimonio cultural de Ecuador. Los hallazgos arqueológicos y los sitios asociados han permitido a los investigadores y arqueólogos estudiar y comprender mejor la historia y la cultura de esta antigua civilización costera.

Imagen 5: Cultura Manteña



Fuente: (Salazar, 2008)

### 1.4.3. Cultura Guangala

La cultura Guangala se distinguió por su destacada habilidad artística en el trabajo del metal y notable progreso económico en la época precolombina, particularmente durante el periodo de Desarrollo Regional. Su presencia abarca desde los años 100 a.C. hasta 800 d.C., período en el que floreció con una estructura

social organizada en señoríos. La investigación inicial sobre estos antiguos grupos fue llevada a cabo por Gooffrey Bushnell en el año 1951.

La cultura Guangala ha sido objeto de investigación y estudio desde mediados del siglo XX, con investigadores como Gooffrey Bushnell, quien en 1951 realizó contribuciones significativas para comprender la historia y las características distintivas de este antiguo grupo cultural. A través de la exploración arqueológica y las investigaciones continuas, se sigue arrojando luz sobre la rica herencia de la cultura Guangala y su impacto en la historia de la región. Su legado artístico, tecnológico y social sigue siendo una parte integral del patrimonio cultural de Ecuador.

Imagen 6: Cultura Guangala



Fuente: (Lifeder, 2022)

## 1.5. Elementos del diseño

Los elementos de diseño se utilizan para combinarlas y se manipulan de diversas formas para lograr composiciones visuales equilibradas, atractivas y efectivas para una adecuada comunicación.

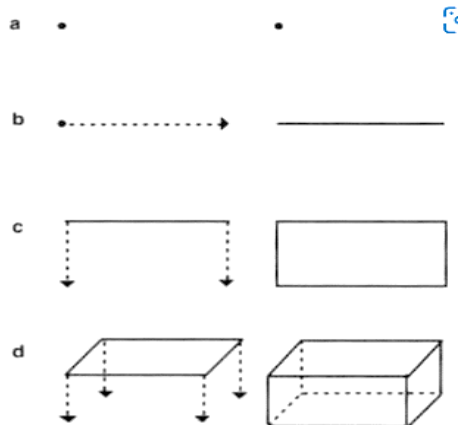
### 1.5.1. Elementos conceptuales

(Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional, 1985) Los elementos conceptuales no son visuales, no existen de hecho sino que parecen estar presentes.

- a) **Punto:** indica posición, no tiene largo ni ancho, no ocupa espacio.
- b) **Línea:** cuando un punto se mueve, su recorrido se transforma en línea. Tiene largo pero no ancho. Tiene posición y dirección.

- c) **Plano:** el recorrido de una línea en movimiento se convierte en plano. El plano tiene largo y ancho pero no grosor. Tiene posición y dirección.
- d) **Volumen:** el recorrido de un plano en movimiento se convierte en volumen. Tiene posición en el espacio y está limitado por planos.

Imagen 7: Elementos conceptuales



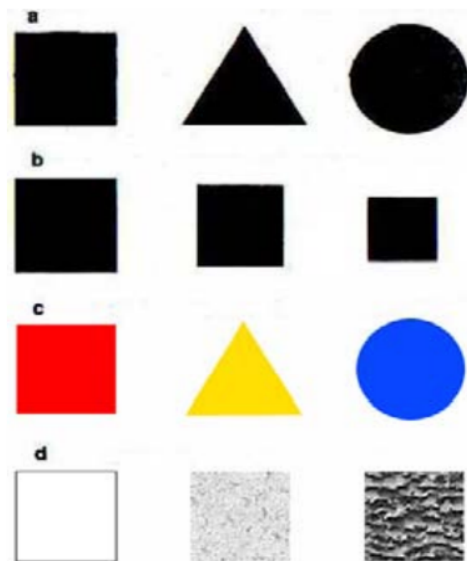
Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.2. Elementos visuales

Cuando dibujamos un objeto en un papel, empleamos una línea visible para representar una conceptual. La línea visible tiene no solo largo, sino también ancho. El color y la textura quedan determinados por los materiales y la forma que se usa.

- a) **Forma:** todo lo que pueda ser visto posee una forma y aporta identificación a nuestra percepción.
- b) **Medida:** todas las formas tienen tamaño y podemos medirlas.
- c) **Color:** una forma se distingue de otras por el color, sus variaciones tonales y cromáticas.
- d) **Textura:** se refiere a la superficie de la forma. Puede ser plana o decorada, suave o rugosa.

Imagen 8: Elementos Visuales



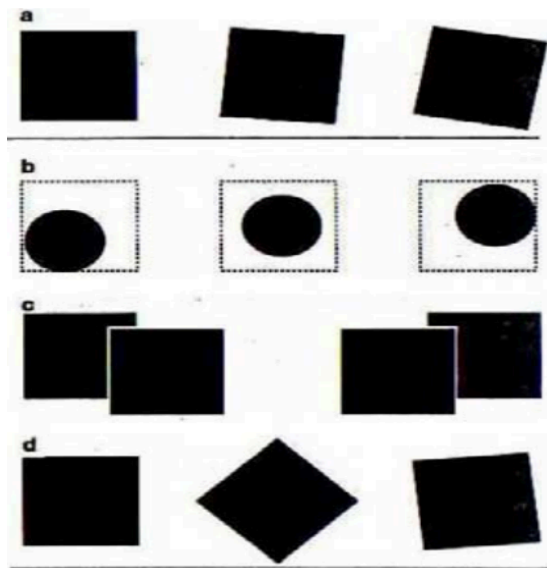
Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.3. Elementos de relación

(Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional, 1985) En este grupo importa la ubicación e interrelación de las formas.

- a) **Dirección:** depende de cómo está relacionada con el observador, con el marco contenedor o con otras formas.
- b) **Posición:** se relaciona respecto a un cuadro o estructura del diseño.
- c) **Espacio:** las formas ocupan un espacio. El espacio puede ser vacío o ocupado y sugiere profundidad.
- d) **Gravedad:** la sensación de gravedad no es visual sino psicológica. Tendemos a atribuir pesadez o liviandad, estabilidad o inestabilidad.

Imagen 9: Elementos de relación



Fuente: (Wong, 1985)

#### 1.5.4. Elementos prácticos

- a) **Representación:** es cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. La representación puede ser realista, estilizada o semi abstracta.
- **Representación realista:** Wong no se centra explícitamente en la representación realista, que busca reproducir fielmente la apariencia de los objetos y la realidad. Sin embargo, muchos de sus principios y técnicas, como el estudio de las formas naturales, la observación de la línea y el color, y la comprensión del espacio, pueden ser aplicados para mejorar la representación realista. Por ejemplo, al estudiar y comprender las formas y los volúmenes de manera precisa, un artista realista puede utilizar los principios de Wong para lograr una mayor fidelidad en la representación de los objetos.
  - **Representación estilizada:** La representación estilizada implica simplificar o exagerar ciertos aspectos de la realidad para comunicar una idea o un estilo personal. Wong no ofrece un enfoque específico para la representación estilizada, pero su enfoque en la composición visual y la exploración de formas y líneas puede ser de utilidad. Al aplicar los principios de Wong, un artista estilizado puede crear una

composición equilibrada y armoniosa, mientras que la manipulación de formas y líneas puede ayudar a expresar un estilo o concepto particular.

- **Representación semi abstracta:** La representación semi abstracta combina elementos realistas y abstractos en una composición. Wong, con su enfoque en la forma y la composición, proporciona herramientas que pueden ser utilizadas por artistas que deseen explorar la representación semi abstracta. Al estudiar y manipular las formas, líneas, colores y espacios, los artistas pueden encontrar formas de representar objetos de manera parcialmente reconocible y al mismo tiempo experimentar con la expresión abstracta.
- b) **Significado:** El significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.
- c) **Función:** La función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

#### 1.5.5. La referencia al marco

El término "marco" se refiere a la delimitación visual de una composición. El marco no solo se refiere a los límites físicos de un diseño, sino también a los elementos visuales que encuadran y estructuran la composición. Estos elementos pueden incluir líneas, formas, texturas o incluso espacios en blanco.

Según (Wong, Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional, 1985), el marco desempeña un papel importante en la organización y la legibilidad de una composición. Proporciona una estructura visual y ayuda a dirigir la mirada del espectador hacia los elementos clave del diseño. Un marco bien diseñado puede crear un equilibrio armonioso, jerarquía visual y cohesión en una obra.

Es importante tener en cuenta que el concepto de marco no se limita a un borde físico, como el marco de un cuadro. Puede aplicarse a diseños en cualquier formato, desde impresiones hasta diseños web o incluso espacios arquitectónicos.

El enfoque del marco destaca la importancia de considerar no solo los elementos dentro del diseño, sino también cómo se relacionan con el entorno visual que los rodea. Esto ayuda a crear composiciones más efectivas y atractivas.

### 1.5.6. El plano de la imagen

El concepto de plano de la imagen se refiere a las distintas capas o niveles de profundidad presentes en un diseño. Estos planos pueden ser tanto físicos como perceptuales y juegan un papel fundamental en la creación de la sensación de profundidad y la organización de los elementos visuales.

Los planos de la imagen se pueden establecer mediante el uso de técnicas como la superposición de elementos, la perspectiva, el enfoque selectivo o la variación en el tamaño y la posición de los objetos. Cada plano puede representar una parte del espacio visual que se percibe como más cercana o más lejana al observador.

Al considerar los planos de la imagen en el diseño, se busca generar una sensación de profundidad y establecer jerarquías visuales claras. Al organizar los elementos en diferentes planos, se pueden crear composiciones más interesantes, atractivas y creativas.

### 1.5.7. Forma y estructura

Según (Wong, 1985) la manera en que una forma es creada u organizada junto a otras formas, está gobernada por lo que denominamos “estructura”.

Establece una serie de principios para trabajar con la forma en el arte y el diseño. Estos principios se basan en la exploración de elementos como la línea, el punto, la textura, el color y el espacio. Aquí hay algunas formas en las que Wucius Wong aborda el tema de la forma:

- La forma y los elementos conceptuales **Forma natural**: Wong enfatiza la importancia de observar y estudiar las formas naturales presentes en el mundo que nos rodea. Estas formas pueden ser una fuente de inspiración y pueden influir en la creación de diseños más orgánicos y fluidos.
- **Forma geométrica**: Wong también explora las formas geométricas básicas, como el círculo, el cuadrado y el triángulo. Estas formas proporcionan una estructura sólida y se pueden utilizar para crear diseños más ordenados y equilibrados.
- **Relaciones de forma**: Wong analiza cómo las formas interactúan entre sí y cómo se pueden combinar para crear relaciones visuales interesantes.

Estas relaciones pueden ser de contraste, simetría, equilibrio o ritmo, entre otras.

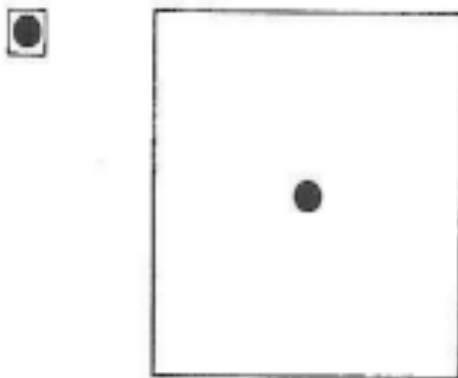
- **Manipulación de la forma:** Wong sugiere que los artistas y diseñadores pueden experimentar y manipular las formas mediante técnicas como la fragmentación, la superposición, la distorsión o la transformación. Estas técnicas pueden ayudar a generar interés visual y comunicar ideas de manera más efectiva.
- **Espacio negativo:** Wong presta atención al espacio negativo o vacío que rodea a las formas. Reconoce que este espacio puede ser tan importante como las propias formas y puede ayudar a definir la composición general de una obra de arte o diseño.

Los elementos conceptuales no son visibles. El punto, la línea o el plano, cuando son visibles se llegan a convertir en forma. Al crear un punto por mas pequeño que este sea posee una figura, tamaño, color y textura par poder ser visible. El cual debe tener una línea o un plano de diseño bidimensional.

#### 1.5.8. La forma como punto

La forma es conocida como un punto porque es pequeña. Una forma puede ser grande cuando se encuentra contenida en un marco pequeño, mientras que si le coloca en un marco grande viene a ser pequeño.

Imagen 10: Forma según marco.



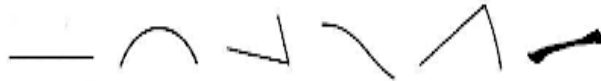
Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.9. La forma como línea

La línea transmite una sensación de delgadez, es la relación entre longitud y el ancho de una forma puede convertirse en una línea. La línea debe considerar tres aspectos separados:

- **Forma total:** es su apariencia en general, es descrita en recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano.

Imagen 11: Forma total.



Fuente: (Wong, 1985)

- **El cuerpo:** como la línea tiene un ancho, el cuerpo se contiene entre los bordes. La forma de los bordes y la relación entre ambos determinan la forma del cuerpo, a veces el cuerpo de una línea es descrita como recta, curva, quebrada, irregular o trazada a mano

Imagen 12: El cuerpo.



Fuente: (Wong, 1985)

- **Las extremidades:** si la línea es ancha y la forma de sus extremos se pueden convertir en prominente. Pueden ser cuadrados, redondos, puntiagudos o de otra cualquier forma.

Imagen 13: Las extremidades.



Fuente: (Wong, 1985)

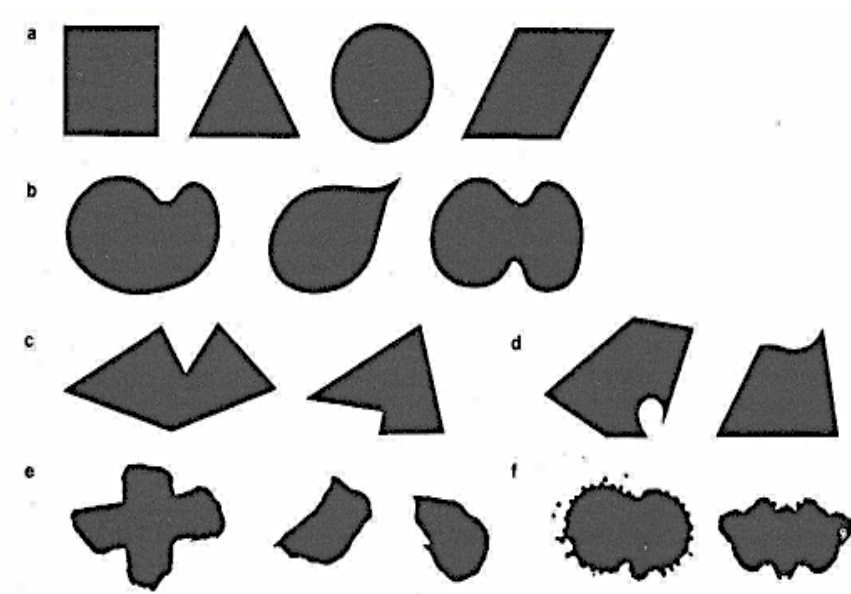
### 1.5.10. La forma como plano

Todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos. Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que

constituyen los bordes de la forma. Las características de estas líneas conceptuales, y sus interrelaciones, determinan la figura de la forma plana. Las formas planas tienen una variedad de figuras, que pueden ser clasificadas como sigue:

- a) **Geométricas:** construidas matemáticamente.
- b) **Orgánicas:** rodeadas por curvas libres, que sugieren fluidez y desarrollo.
- c) **Rectilíneas:** limitadas por líneas rectas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.
- d) **Irregulares:** limitadas por líneas rectas y curvas que no están relacionadas matemáticamente entre sí.
- e) **Manuscritas:** caligráficas o creadas a mano alzada.
- f) **Accidentales:** determinada por el efecto de procesos o materiales especiales, u obtenidas accidentalmente.

Imagen 14: La forma como plano.



Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.11. La forma como volumen

La forma como volumen es completamente ilusoria y exige una especial situación espacial.

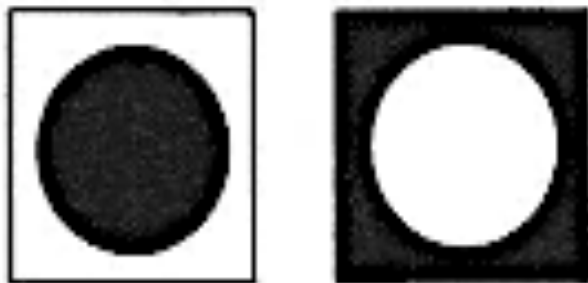
Es la representación más realista de los elementos del diseño. Permite fragmentar el espacio de la imagen sugiriendo una tercera dimensión a partir de la articulación de planos bidimensionales superpuestos.

El punto, la línea, el plano y el volumen son herramientas fundamentales que permite crear composiciones visuales complejas y coherentes. Cada uno de estos elementos tiene su propia personalidad y son utilizadas de diversas maneras para crear una variedad de efectos.

### **1.5.12. Formas positivas y negativas**

La relación entre las formas positivas y negativas es un concepto importante en la composición visual. Las formas positivas se refieren a las figuras o elementos que ocupan espacio dentro de una composición, mientras que las formas negativas se refieren al espacio vacío o no ocupado por las formas positivas.

Imagen 15: Forma negativa y positiva.



Fuente: (Wong, 1985)

Wong destaca la importancia de equilibrar y armonizar las formas positivas y negativas en una composición. Considera que el espacio negativo es igualmente importante y activo visualmente como las formas positivas, y que la interacción entre ambos puede generar un equilibrio y una tensión visual.

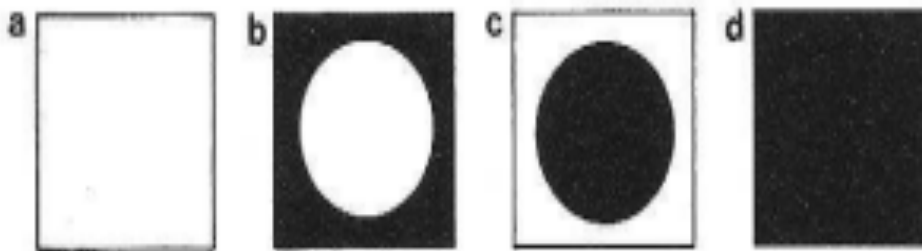
El uso adecuado de las formas positivas y negativas puede ayudar a crear una composición equilibrada, interesante y dinámica. Wong explora cómo las formas positivas y negativas pueden interactuar entre sí para lograr un flujo visual armonioso y una distribución equilibrada del espacio.

### **1.5.13. La forma y la distribución del color**

Sin cambiar ninguno de los elementos en un diseño, la distribución de colores dentro de un esquema definido de colores puede adoptar una gran escala de variaciones. Pongamos un ejemplo muy simple. Supongamos que tenemos una forma que existe dentro de un marco y que podemos usar sólo blanco y negro. Se pueden obtener cuatro formas diferentes en la distribución del color:

- a) Forma blanca sobre fondo blanco.
- b) Forma blanca sobre fondo negro.
- c) Forma negra sobre fondo blanco.
- d) Forma negra sobre fondo negro.

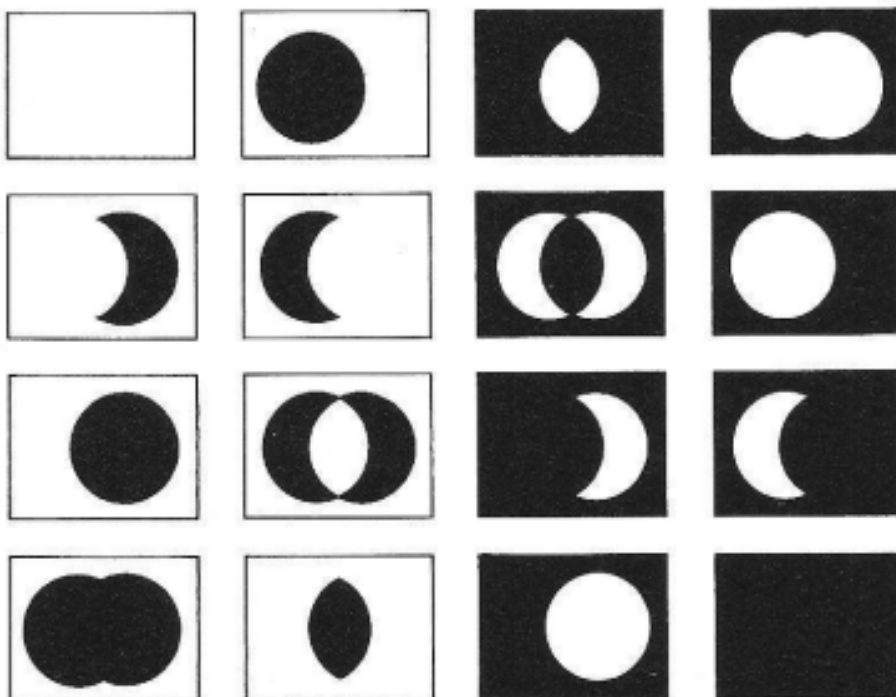
Imagen 16: La forma y la distribución de color.



Fuente: (Wong, 1985)

Al aumentar la complejidad del diseño, se aumenta las diferentes posibilidades para la distribución del color.

Imagen 17: Complejidad del diseño.



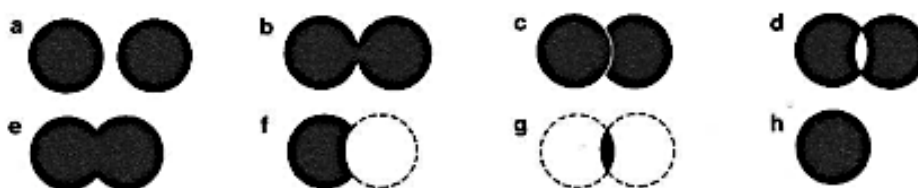
Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.14. Interrelación de formas

Pueden distinguirse ocho maneras diferentes para su interrelación:

- a) **Distanciamiento:** Ambas formas quedan separadas entre sí, aunque puedan estar muy cercanas.
- b) **Toque:** Si acercamos ambas formas, comienzan a tocarse. El espacio que las mantenía separadas en a) queda así anulado.
- c) **Superposición:** Si acercamos aún más ambas formas, una se cruza sobre la otra y parece estar por encima, cubriendo una porción de la que queda debajo.
- d) **Penetración:** Igual que en c), pero ambas formas parecen transparentes. No hay una relación obvia de arriba y debajo entre ellas, y los contornos de ambas formas siguen siendo enteramente visibles.
- e) **Unión:** Igual que en c), pero ambas formas quedan reunidas y se convierten en una forma nueva y mayor. Ambas formas pierden una parte de su contorno cuando están unidas.
- f) **Sustracción:** Cuando una forma invisible se cruza sobre otra visible, el resultado es una sustracción. La porción de la forma visible que queda cubierta por la invisible se convierte así mismo en invisible. La sustracción puede ser considerada como la superposición de una forma negativa sobre una positiva.
- g) **Intersección:** Igual que en d). pero solamente es visible la porción en que ambas formas se cruzan entre sí. Como resultado de la intersección, surge una forma nueva y más pequeña. Puede no recordamos las formas originales con las que fue creada.
- h) **Coincidencia:** Si acercamos aún más ambas formas, habrán de coincidir. Los dos círculos se convierten en uno

Imagen 18: Interacción de formas.



Fuente: (Wong, 1985)

### 1.5.15. Realce

(Lidwell, Holden, & Butler, 2015) Técnica para llamar la atención sobre un área de un texto o imagen. Los siguientes apartados indican los beneficios y consecuencias de las técnicas de realce:

- **General:** Se realiza no más del 10 % de diseño visible.
- **Negrita, cursiva y subrayado:** Se utilizan para títulos, etiquetas, entradas y secuencias breves de texto para diferenciar los elementos.
- **Tipo de letra:** Se utiliza caja alta en textos cortos, brindando resultados ventajosos cuando son aplicados en etiquetas y palabras clave dentro de un texto denso. Evitar la utilización de diferentes fuentes como técnica de realce.
- **Color:** La utilización de esta técnica es muy eficaz, siempre y cuando se utilice con discreción y solo en combinación de otra técnica.
- **Inversión:** Funcionan de manera adecuada en textos, pero no tanto en iconos o formas, sirve para llamar la atención.
- **Intermitencia:** Consiste en atraer la atención resaltando los elementos entre estados, se debe utilizar información relevante que necesita respuesta inmediata.

### 1.5.16. Representación icónica

Se basa en el uso de iconos, pictogramas o ilustraciones simplificadas para transmitir información de manera rápida y efectiva.

Los iconos son representaciones visuales que simplifican objetos, acciones o conceptos complejos en formas reconocibles y universales. Los pictogramas son una forma específica de iconos que representan información mediante símbolos gráficos estandarizados y simplificados.

Existen cuatro tipos de representación icónica:

- **Iconos similares:** Son imágenes visualmente análogas a la acción, objeto o concepto, son eficaces en la representación de acciones, objetos y conceptos sencillos, y menos cuando la complejidad aumenta
- **Iconos ejemplares:** Son imágenes de cosas que se asocian habitualmente con una acción, objeto o concepto.

- **Iconos simbólicos:** Son imágenes que representan una acción, concepto u objeto a un nivel abstracto, fácilmente identificables.
- **Iconos arbitrarios:** Son imágenes que poco o nada tienen que ver con la acción, concepto u objeto, se los utiliza cuando se desarrollan estándares multiculturales o industriales que se emplean durante mucho tiempo. Dentro de este proyecto se utilizara estos iconos porque se utilizara para desarrollar estándares multiculturales que ayudaran a la representación dentro de la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

## CAPITULO II

### 2. DIAGNÓSTICO

#### 2.1. Constructo

Objetivos Específicos	Necesidades de información	Variables (medición)	Preguntas
<p>Fundamentar teóricamente el estudio de la descripción morfológica de las piezas arqueológicas de las culturas precolombinas del sector Machalilla para la creación de elementos informativos en el área de estudios sociales de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica.</p>	<p>Se necesita entender las teorías sobre la morfológica de la piezas arqueológicas que se van a dar a conocer en la área de estudios sociales de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica</p>	<p>Morfológica</p> <p>Piezas arqueológicas</p> <p>Elementos informativos en la área de estudios sociales</p>	<p>¿Qué es morfología?</p> <p>¿Qué son las piezas arqueológicas?</p> <p>¿Cómo describir una pieza arqueológica?</p> <p>¿Identifica de qué cultura es una pieza arqueológica?</p> <p>¿Qué rasgos se diferencian en las piezas arqueológicas?</p> <p>¿Qué son los elementos informativos?</p> <p>¿Cuáles son los elementos informativos?</p> <p>¿Cuál método informativo es adecuado utilizar para el área de estudios sociales?</p>

			<p>¿Es importante tener métodos informativos como ayuda para un mejor entendimiento de las culturas que estuvieron en la institución?</p> <p>¿Qué contenidos se utilizan dentro del área de estudios sociales en la institución?</p>
<p>Diagnosticar las necesidades para el desarrollo de los elementos informativos gráficos para utilizar en el área de Estudios Sociales enfocada en la Unidad 1, dentro de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.</p>	<p>Se necesita saber qué elementos informativos se pueden utilizar en el área de estudios sociales para dar a conocer las piezas arqueológicas</p>	<p>Elementos Informativos</p>	<p>¿Qué tipo de elementos informativos cree que se necesita para dar a conocer sobre las culturas en la área de estudios sociales?</p> <p>¿Qué elementos informativos considera que son importantes para un mejor entendimiento de las culturas dentro de la institución?</p> <p>¿Cuánta información considera que debe tener un elemento informativo?</p>

			<p>¿Los elementos informativos son adecuados para el estudio dentro del área de estudios sociales?</p> <p>¿Es importante conocer las culturas en el área de estudios sociales?</p>
<p>Proponer el desarrollo de la creación de elementos informativos gráficos a utilizarse en la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, mediante la morfología de las piezas arqueológicas.</p>	<p>Se necesita saber los elementos informativos que se aplican en la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla para la descripción morfológica de las piezas arqueológicas encontradas en la institución</p>	<p>Elementos informativos en el área de estudios sociales en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.</p> <p>Descripción morfológica de las piezas arqueológicas encontradas en la institución.</p>	<p>¿Cuál de estas paletas de color considera que es más llamativa para entender de mejor manera la cultura?</p> <p>¿Qué tipo de letra es más legible y creativa para una mejor comprensión en los elementos informativos?</p> <p>¿De estos símbolos cual conoce usted?</p> <p>¿Cuál de estas culturas conoce usted?</p> <p>¿Conoce usted que dentro de la institución existen diversas culturas?</p>

			<p>¿Describa morfológicamente esta pieza arqueológica que se encontró dentro de la institución?</p> <p>¿Qué tan interesante considera aprender sobre las diferentes culturas?</p> <p>¿Cree usted que este elemento informativo ayudará a los estudiantes de el área de estudios sociales a entender de mejor manera sobre las culturas?</p> <p>¿Considera usted que los niños de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla aprendan con las siguientes herramientas para dar a conocer y entender las diferentes culturas que se asentaron en dentro de la institución?</p>
--	--	--	---

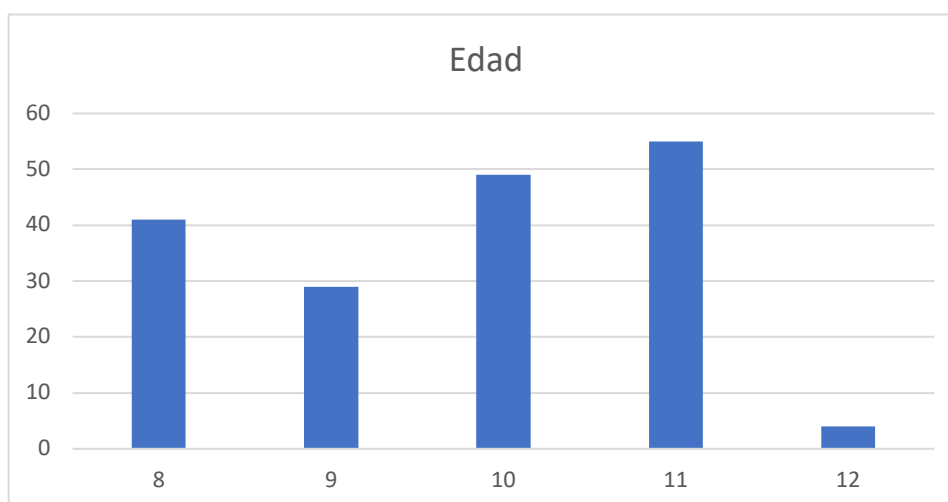
			¿Los elementos informativos considera usted que deben ser impresos o pueden estar subidos en una plataforma, para su descarga?
--	--	--	--

## 2.2. Resultado de las encuestas

Después de la realización de las encuestas dentro de la unidad educativa, se presenta a continuación los resultados de las encuestas realizadas en los cursos de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica de la institución, dando un total de 182 encuestas realizadas.

### Edad

Gráfico 1: Edad dentro de la institución

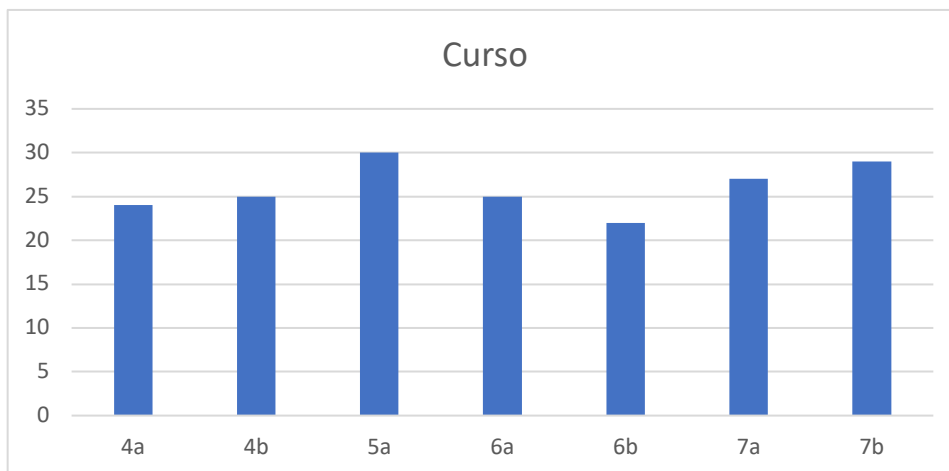


Dentro de la unidad educativa estudian niños de edades entre 8 a 11 años. A quienes se encontrará enfocado el desarrollo del presente proyecto.

Determinando que es lo que le gusta a esa edad de acuerdo a colores, imágenes, ilustración y contenidos adecuados a la edad. Logrando un mejor entendimiento de la implementación de elementos gráficos dentro de la institución que servirán de ayuda para una mejor comprensión de los mismos en la aulas de la unidad educativa Fiscal Cultura Machalilla.

## Curso

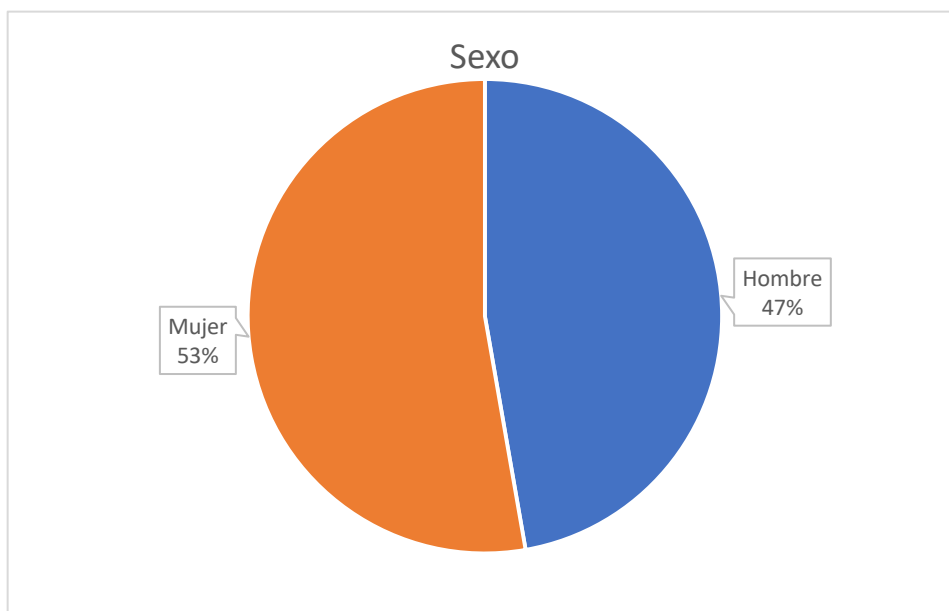
Gráfico 2: Curso dentro de la institución



Dentro de la unidad educativa existen una gran cantidad de alumnos dentro de las aulas; determinando de esta manera que el proyecto tendrá un alcance y comprensión de los elementos gráficos que servirán de ayuda en la Cátedra de Historia.

## Sexo

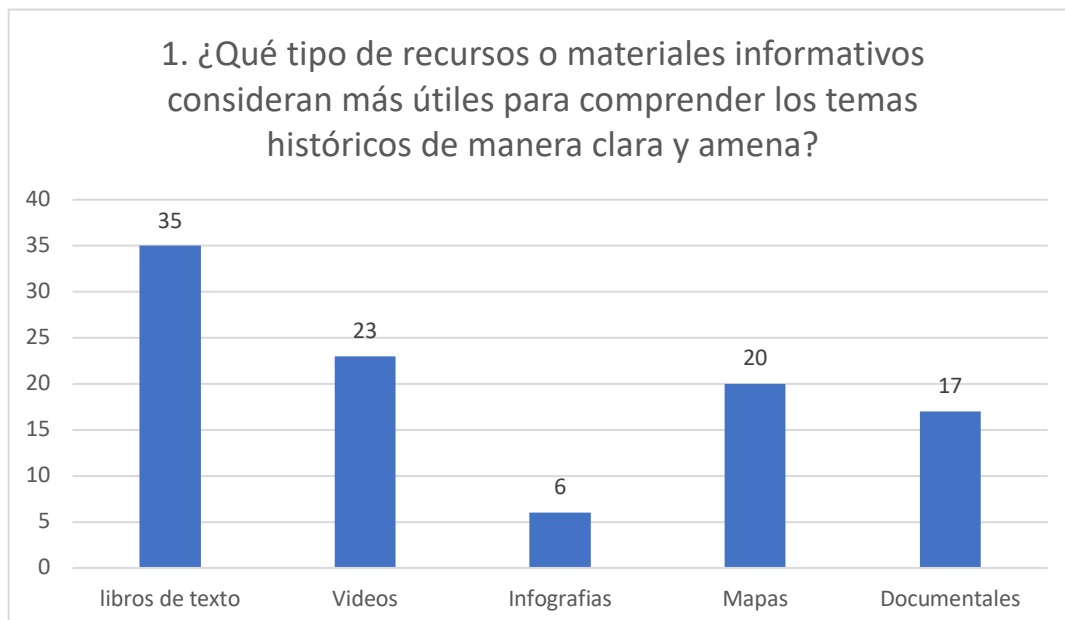
Gráfico 3: Sexo dentro de la institución



En la unidad educativa tiene un 53% de alumnas mujeres y el 47% de alumnos hombres dentro de las aulas.

### Pregunta 1

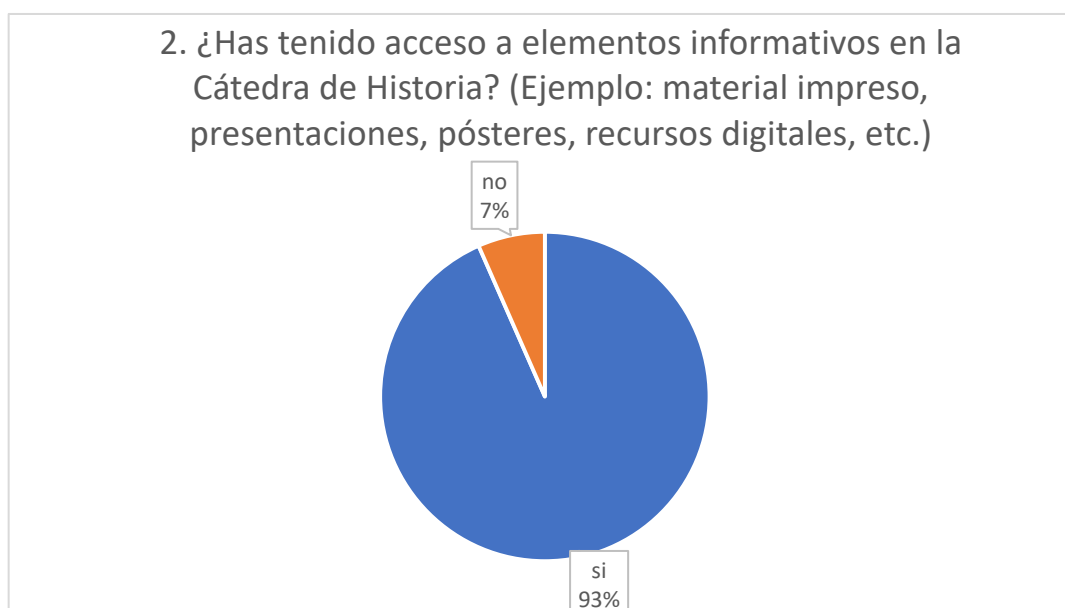
Gráfico 4: ¿Qué tipo de recursos o materiales informativos consideran más útiles para comprender los temas históricos de manera clara y amena?



La mayoría de los niños dicen que los libros texto son los recursos informativos que son de mayor utilidad para comprender los temas históricos, sin embargo los niños no entienden qué son las infografías, pero es la opción más factible para una mejor comprensión de la información histórica dentro de las aulas.

### Pregunta 2

Gráfico 5: ¿Has tenido acceso a elementos informativos en la Cátedra de Historia?

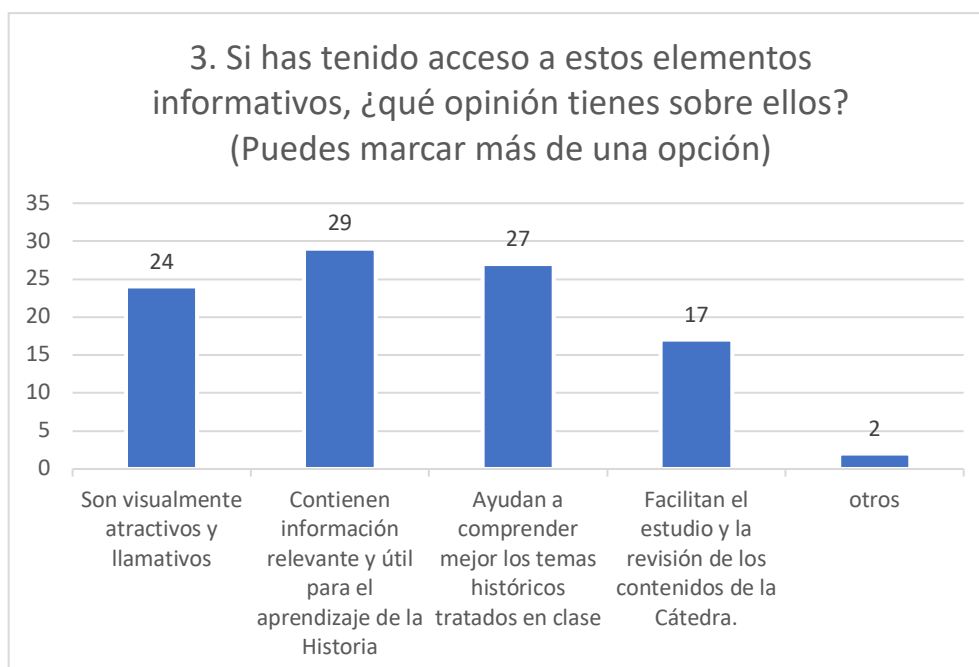


Los niños dicen que el 93% que si tiene acceso a elementos informativos dentro de la unidad educativa, mientras que el 7% de niños consideran que no tienen acceso a estos materiales para una mayor comprensión dentro de la cátedra de historia.

Los niños dentro de la institución tienen el acceso a los elementos informativos, lo cual ayuda a la determinar que los niños utilizarán de manera adecuada y podrá adquirir conocimientos con mayor facilidad por medio de las infografías.

### Pregunta 3

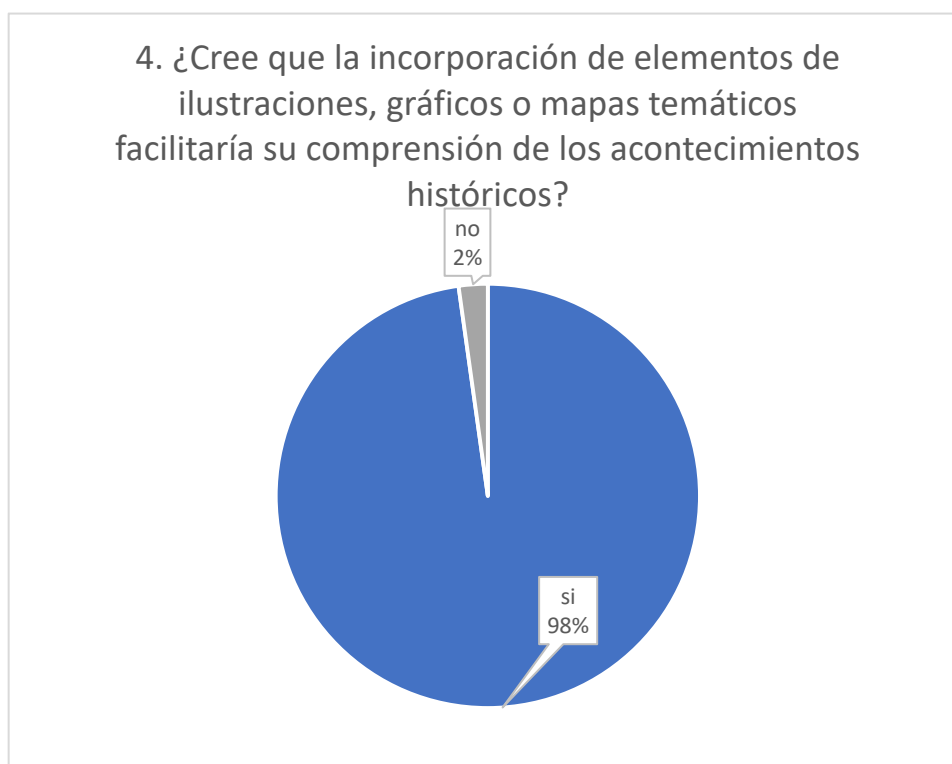
Gráfico 6: Si has tenido acceso a estos elementos informativos, ¿Qué opinión tienes sobre ellos?



Los niños afirman que la información que contienen estos elementos es relevante y útil para su aprendizaje. Ayuda a precisar la información de los contenidos que tendrán los elementos informativos con datos necesarios, beneficiosos y concretos que ayuden a la comprensión de temas de la Cátedra de Historia que se tratan dentro de la clase.

#### Pregunta 4

Gráfico 7: ¿Cree que la incorporación de elementos de ilustraciones, gráficos o mapas temáticos facilitaría su comprensión de los acontecimientos históricos?

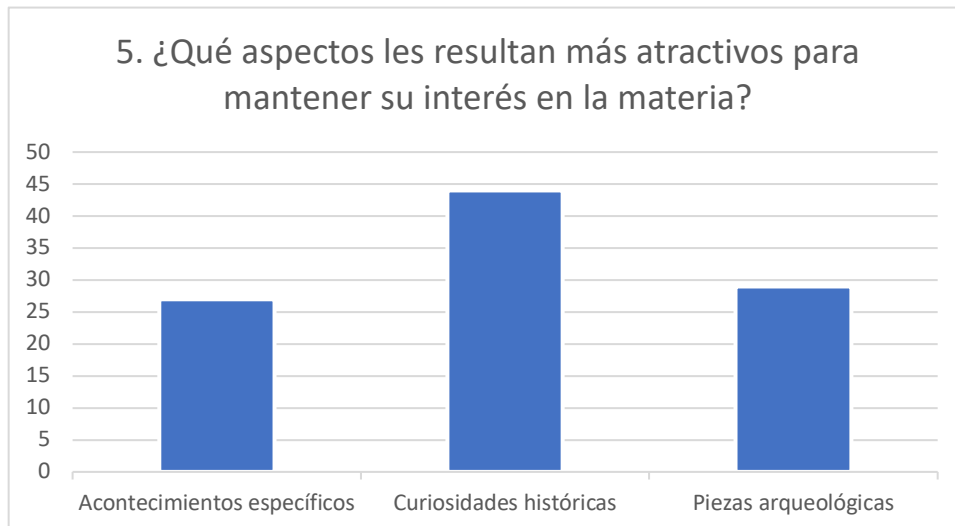


Los niños de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica creen que por la incorporación de nuevos elementos informativos tendría una mayor comprensión de los acontecimientos históricos dentro de la cátedra de historia.

La implementación de infografías dentro de las aulas, serán aceptadas de una manera inmediata para la adquisición de nuevos conocimientos y servirán como refuerzo para conocimientos ya adquiridos con anterioridad.

### Pregunta 5

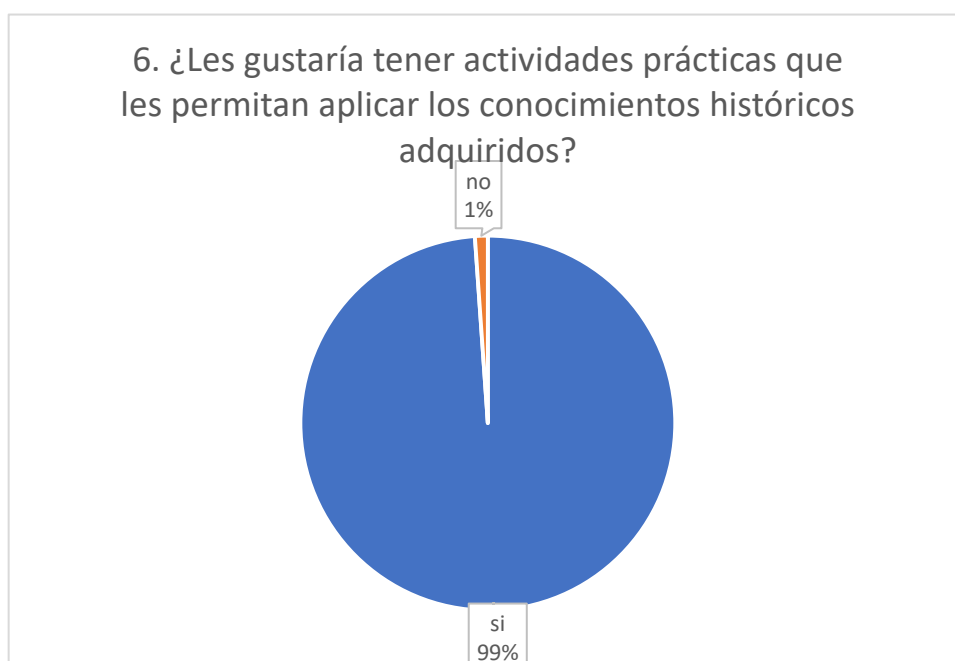
Gráfico 8: ¿Qué aspectos les resultan más atractivos para mantener su interés en la materia?



Los datos de curiosidades históricas son los más llamativos en el momento del estudio de la materia, lo cual ayuda que los niños mantengan el interés necesario por medio de las infografías que contendrán datos necesarios y de relevancia para un mejor entendimiento en los niños dentro de la institución.

### Pregunta 6

Gráfico 9: ¿Les gustaría tener actividades prácticas que les permitan aplicar los conocimientos históricos adquiridos?

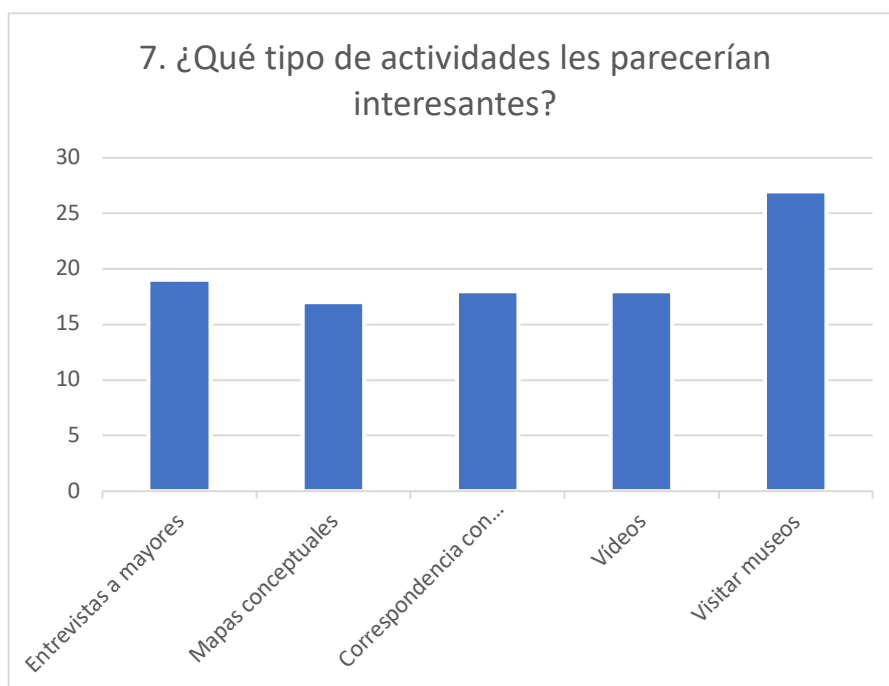


El resultado de esta pregunta confirma que los niños están de acuerdo a tener actividades prácticas que permitan aplicar conocimientos históricos para una mejor comprensión de la materia.

Va a existir una gran acogida en la implementación de actividades prácticas que proporcionarán a la aplicación de los conocimientos adquiridos por medio de las infografías en la cátedra de historia.

### Pregunta 7

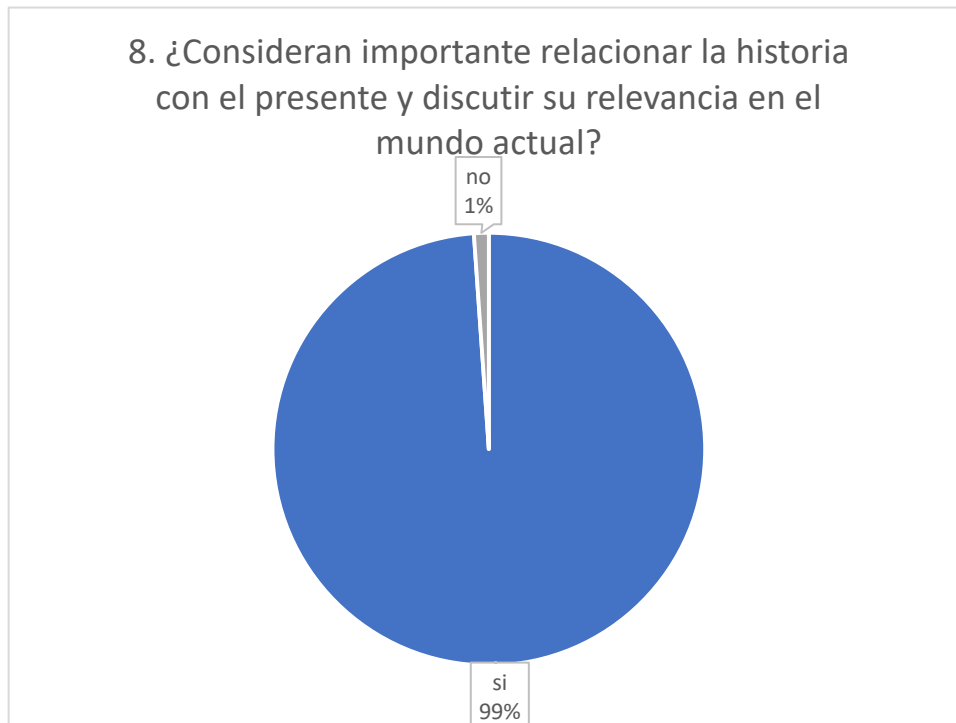
Gráfico 10: ¿Qué tipo de actividades les parecerían interesantes?



El resultado de esta pregunta determinó que los estudiantes desean ir a visitar un museo para sentirse más atraídos a la materia de historia, para poder adquirir nuevos conocimientos y poder fortalecer los conocimientos ya adquiridos.

### Pregunta 8

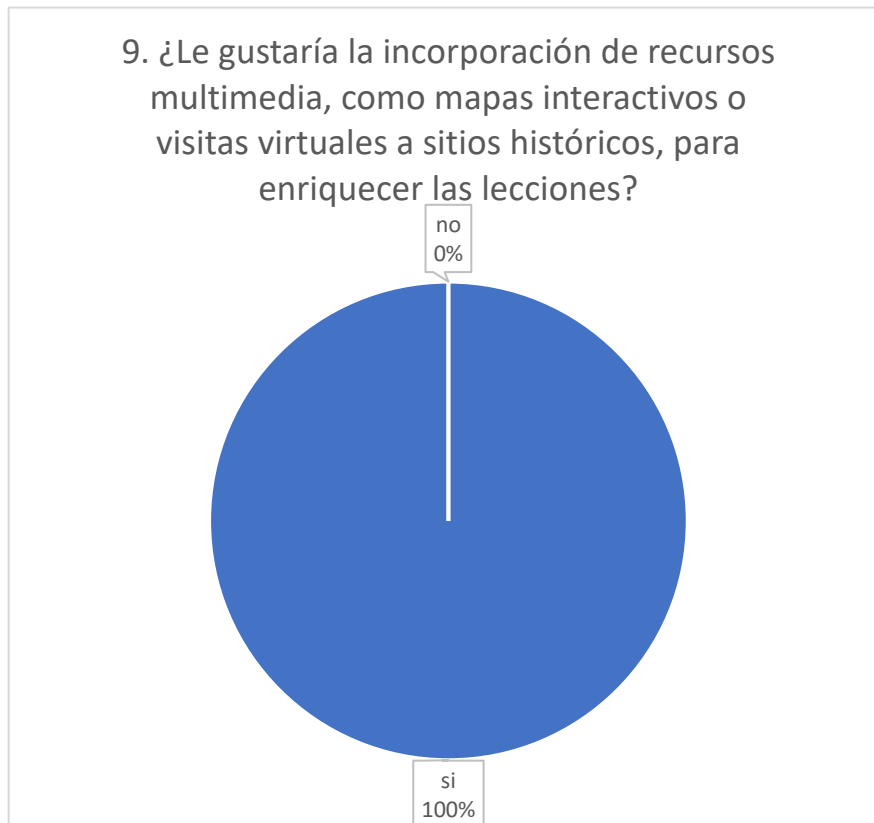
Gráfico 11: ¿Consideran importante relacionar la historia con el presente y discutir su relevancia en el mundo actual?



Los niños están interesados y consideran importante relacionar el pasado como ha influenciado en el mundo actual. La historia nos permite conocer el pasado, logrando entender el presente, y construir un futuro en que los niños sean la principal razón del estudio de la materia de historia en la actualidad entendiendo el cambio en la sociedad actual en la que vivimos.

### Pregunta 9

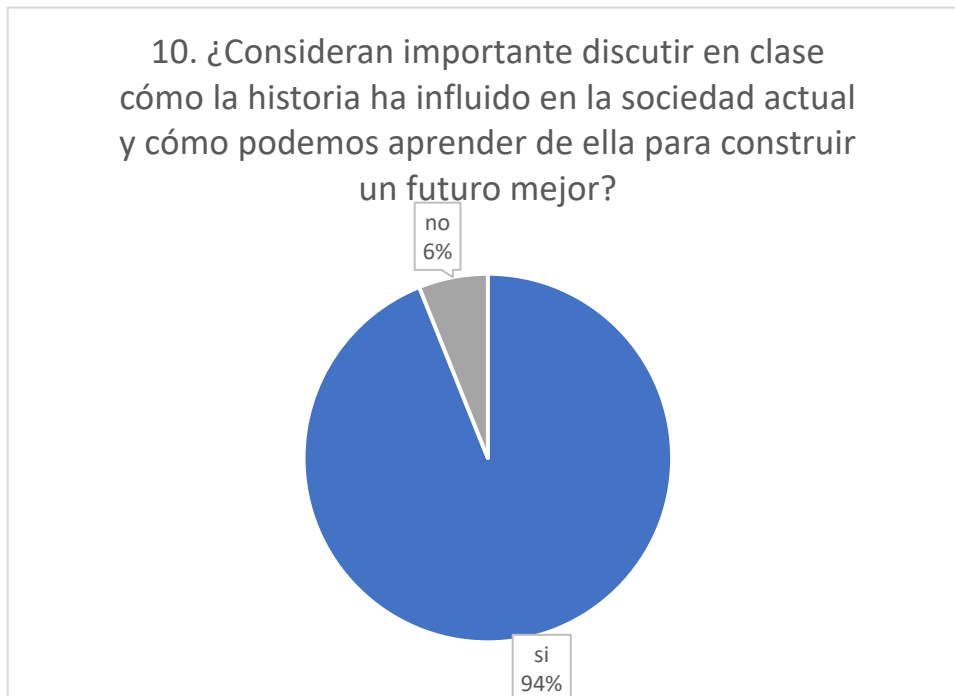
Gráfico 12: ¿Le gustaría la incorporación de recursos multimedia, como mapas interactivos o visitas virtuales a sitios históricos, para enriquecer las lecciones?



Esta pregunta ayudará para futuras generaciones en el desarrollo de nuevas propuestas para la implementación de recursos multimedia dentro de la unidad educativa, ayudando a una mejor comprensión de la materia en la cátedra de historia.

### Pregunta 10

Gráfico 13: ¿Consideran importante discutir en clase cómo la historia influido en la sociedad actual como podemos aprender de ella para construir un futuro mejor?



La información histórica ayuda a los alumnos a recordar y evocar los eventos, mientras que los niños afirman que discutir dentro de clase como la historia ha logrado influenciar en la sociedad y lo esencial de querer aprender como por medio del pasado pueden crear un mejor futuro.

### 2.3. Resultados de la observación

A continuación se presentan los resultados de la ficha de observación realizada a los estudiantes de los cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

#### Ficha de Observación a los estudiantes en la Cátedra de Historia

Fecha: Año: 2023 Mes: Julio Día: 26 Duración: 1 hora

Observador: Michelle Calle

Nº	ACCIONES A OBSERVAR	SI	NO	OBSERVACIONES
1	Uso de libros de texto			
1.1.	¿Los estudiantes utilizan los libros de texto de la cátedra de historia proporcionados por la institución?	x		Libros que les da el gobierno
1.2.	¿Se evidencia que los estudiantes consultan los libros para obtener la	x		

	información adicional sobre los temas tratados?			
<b>2</b>	<b>Interacción con elementos informativos</b>			
2.1.	¿Los estudiantes hacen uso de elementos informativos, como guías de estudio, esquemas o mapas conceptuales?	x		Usan mapas, laminas y carteles realizados por ellos mismos
2.2.	¿Se aprecia que los elementos informativos facilitan su comprensión de los contenidos históricos?	x		
2.3.	¿Los niños ponen atención al profesor mientras utiliza elementos informativos?	x		
2.4.	¿Los niños interactúan con el profesor mientras utiliza elementos informativos?	x		
2.5.	¿Con los elementos informativos logro despertar el interés de los alumnos?	x		
2.6.	¿Brinda fundamentación de las ideas por parte de los niños mientras utiliza elementos informativos?	x		
2.7.	¿Qué recursos informativos utiliza el profesor durante la clase?			Utilizan carteles, mapas y los libros de texto
2.8.	Los materiales son pertinentes para la edad de los estudiantes.	x		
2.9.	Relaciona elementos informativos que utiliza con experiencias dentro del entorno	x		
2.10.	¿Los materiales utilizados por el profesor muestran ejemplos prácticos de la relevancia histórica en la vida cotidiana o en el mundo actual?		x	
2.11.	Los materiales informativos dentro de la clase son necesarios y fundamentales para el aprendizaje	x		
<b>3</b>	<b>Elaboración de trabajos escritos</b>			
3.1.	¿Los estudiantes incorporan información relevante de los elementos informativos en la	x		

	elaboración de sus trabajos escritos?			
3.2.	¿Se refleja una adecuada utilización de citas y referencias bibliográficas en sus trabajos?		x	

Se logró observar que los niños tienen una comprensión sólida de los conceptos presentados en la clase. Tienen una capacidad de retener y articular detalles importantes en eventos históricos demostrando un aprendizaje efectivo. Los niños se muestran entusiasmados y comprometidos con la participación activa en discusiones, preguntas y respuestas, así como en actividades prácticas, demuestra un alto nivel de interés en el tema.

El uso variado de recursos, como infografías, mapas, cuentos históricos y materiales visuales, para enriquecer la enseñanza dentro del aula de clase, ayudará a mantener el interés y aclarar conceptos complejos para los niños. También se observó que los niños comprenden cómo la historia se relaciona con otras materias, como geografía y literatura.

Se notó que los niños tienen la oportunidad de investigar y descubrir por sí mismos ciertos aspectos históricos. Esto ha fomentado su independencia y habilidades de investigación. Aunque se observan aspectos positivos en la enseñanza de la historia, también se identifican áreas donde se podría mejorar, como la profundización en ciertos aspectos históricos y la exploración de métodos didácticos adicionales.

### 2.3. Resultados de la entrevistas

A continuación se presentan los resultados de las entrevistas realizadas a los profesores de los cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

Dentro de la unidad educativa, existe un profesor que nació en la parroquia de Machalilla, mientras que el resto de profesores nacieron en diferentes parroquias de la costa y la sierra. Los profesores de nivel básico se consideran de origen mestizo, conocen sus orígenes culturales que han influenciado a en el ámbito educativo para tener conexión con los alumnos.

La diversidad cultural en la institución educativa es poco enriquecida pero debería ser reconocida, valorada y aprovechada. Al hacerlo, se podría enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes al fomentar la comprensión mutua, el respeto y la colaboración en un entorno educativo inclusivo.

Se determinó que los profesores conocen acerca de la diversidad cultural y pueden dar a conocer de mejor manera a los niños y ayudarlos a identificar las culturas en piezas arqueológicas de la zona.

La implementación de elementos informativos será de gran ayuda para que los niños conozcan acerca de sus raíces culturales, se considera que los elementos informativos más llamativos para un mejor entendimiento de los niños podrían ser las revistas, elementos lúdicos, textos virtuales, piezas arqueológicas encontradas dentro de la institución e infografías donde se relate la historia de cada cultura pero sobre todo de la cultura propia de la parroquia de Machalilla.

Para poder involucrar activamente a los padres y familias proporcionando talleres donde se nombren la diversidad de culturas para que inculquen a los niños y la comunidad se apoyen mutuamente para conocer sus raíces.

#### **2.4. Informe ejecutivo**

Durante la ejecución de este estudio de campo, se logró constatar un profundo interés por parte de los niños de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla en aprender acerca de su herencia cultural. Este interés se manifiesta particularmente a través del uso de elementos informativos. Los docentes podrán tener como herramienta los elementos informativos en la cátedra de historia que facilitará la descripción morfológica de las piezas arqueológicas. Al proporcionar a los niños esta oportunidad, se fomenta su habilidad para discernir y diferenciar entre las diversas culturas que componen sus raíces y que han sido descubiertas dentro de la institución.

La implementación de elementos informativos que serán utilizados por los profesores para la cátedra de historia dentro de la institución deberán ser llamativos para los niños, ya que su fuente de información más cercana son los libros y no conocen bien de que se tratan los infografías, en la cuales se relatará la historia de las culturas que son propias de su parroquia. Los profesores tienen las bases fundamentales y el conocimiento para proporcionar a los niños la información de cada

una de las culturas para así poder brindar datos verídicos y reales de sus raíces logrando de esta manera que los niños sean el futuro de la parroquia Machalilla.

## CAPITULO III



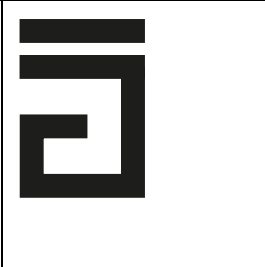

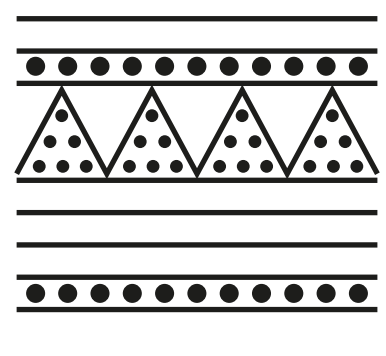
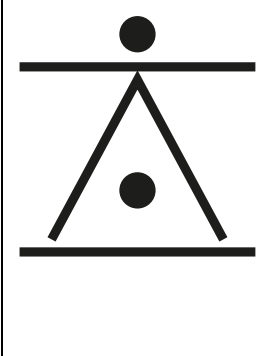
### 3. PROPUESTA

#### 3.1. Recopilación de datos y hallazgos

Después de la realización del informe ejecutivo se determina que los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, se encuentran interesados en tener elementos informativos que ayuden en la cátedra de Historia y serán utilizados por los profesores para dar a conocer de mejor manera acerca de las culturas, con puntos de interés, dinámicos y creativos para que los niños no pierdan el interés.

#### 3.2. Identificación de patrones y características relevantes

Tabla 1: Cultura Manteña

<b>CULTURA MANTEÑA</b>			
<b>Fotografía</b>	<b>Simplificación</b>	<b>Abstracción</b>	<b>Descripción de Forma</b>
			Figuras geométricas con reflejo en repetición
			Líneas paralelas separadas por medio de triángulos y círculos.


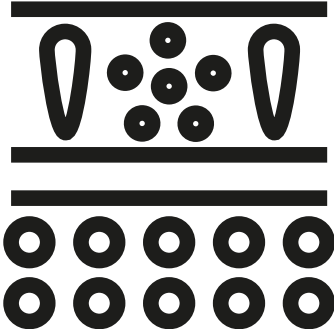
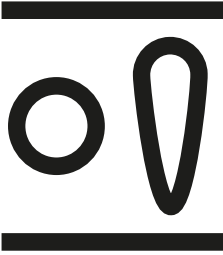
			líneas paralelas separadas por un círculo y una gota
---	---	--	--

Tabla 2: Cultura Guangala


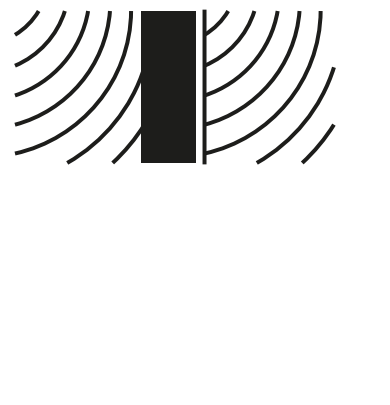
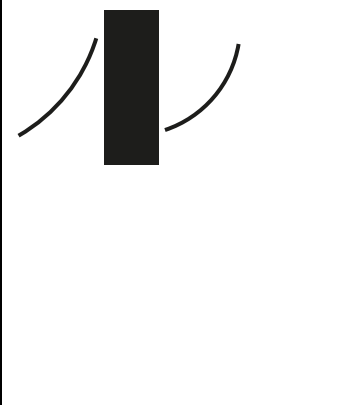

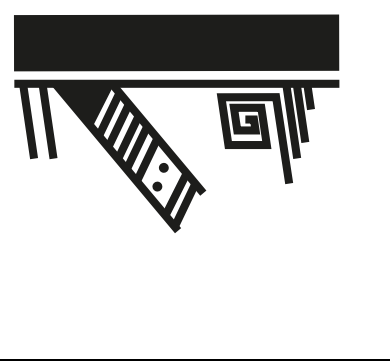
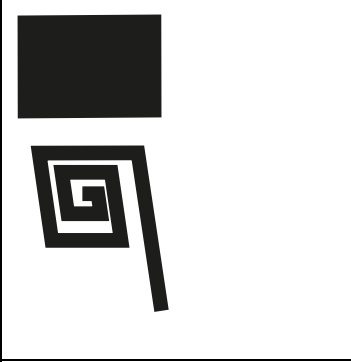

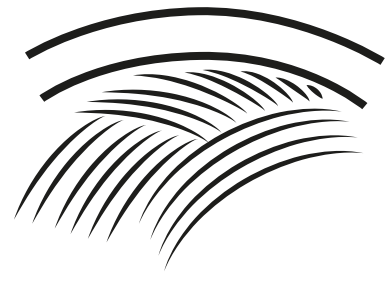





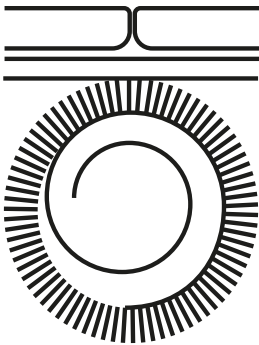
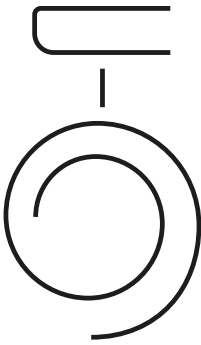

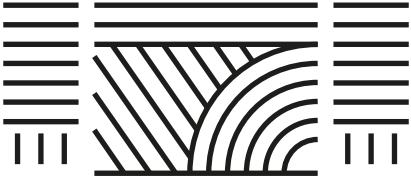

<b>CULTURA GUANGALA</b>			
<b>Fotografía</b>	<b>Simplificación</b>	<b>Abstracción</b>	<b>Descripción de Forma</b>
			Línea de alto contraste en el medio con líneas circulares que salen de la mitad.
			Rectángulo de alto contraste con líneas en forma de espiral
			Patrón de líneas curvas

Tabla 3: Cultura Machalilla

<b>CULTURA MACHALILLA</b>			
<b>Fotografía</b>	<b>Simplificación</b>	<b>Abstracción</b>	<b>Descripción de Forma</b>
			Rectángulo con aperturas en forma de arco
			Figuras geométricas con una espiral
			Lineas perpendiculares con circunferencias

### 3.3. Creación de elementos informativos

#### 3.3.1. Identificador

En el desarrollo de la presente proyecto, se crearon elementos informativos sobre las culturas que se encontraron dentro de la Unidad Educativa. A través de la descripción morfológica de las piezas arqueológicas halladas en la institución, se llevó

a cabo la implementación de un elemento informativo llamado "MINI EXPLORADORES CULTURALES". Este elemento tiene como objetivo brindar a los estudiantes la oportunidad de sondear y aprender sobre las diferentes culturas presentes en la Unidad Educativa, utilizando las piezas arqueológicas como herramientas para enriquecer su conocimiento y apreciación de la herencia cultural que rodea su entorno escolar.

Imagen 19: Identificador



**MINI  
EXPLORADORES  
CULTURALES**

A través de los Mini Exploradores Culturales, se fomenta la curiosidad, el respeto por la diversidad cultural y el amor por la historia local, lo que a su vez, fortalece la identidad de la comunidad educativa y promueve una mayor comprensión de la riqueza cultural que rodea a la institución.

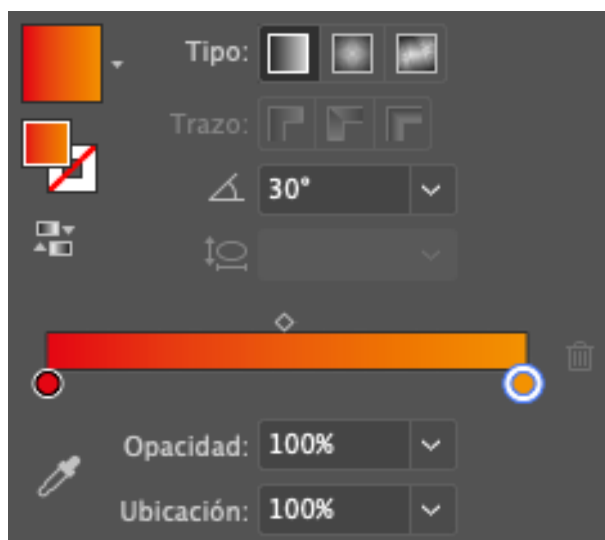
En el diseño del identificador, se optó por emplear la tipografía Berlinsans Regular debido a su cualidad dinámica, creativa y llamativa. Esta elección de fuente contribuye a la presentación de un elemento informativo visualmente atractivo.

Imagen 20: Tipografía Berlinsans

**BERLINSANS REGULAR**  
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

Además, en la paleta de colores utilizada para este identificador, se aplicó un degradado que incorpora los colores utilizados por dichas culturas, con una distribución equitativa del 50% para cada uno de los colores: rojo y naranja. El ángulo de inclinación de este degradado se estableció en un 30%, aportando un toque de dinamismo y vitalidad a la composición final.

Imagen 21: Distribución de degradado



Este enfoque en la selección de tipografía y paleta de colores no solo agrega un elemento de atractivo visual al identificador, sino que también comunica una sensación de diversidad y vitalidad que puede resultar atractiva y significativa para el público objetivo.

El tamaño mínimo que se puede utilizar el logo de Mini Exploradores Culturales:

Imagen 22: Tamaño mínimo del identificador



### 3.3.2. Color

Las fichas se han diseñado siguiendo la paleta de colores establecida en el identificador, lo que contribuye a crear una sensación de cohesión en todo el elemento informativo. Cada cultura representada en estas fichas se presenta con una combinación de dos colores tomados directamente del identificador, lo que no solo añade una estética visualmente atractiva, sino que también refuerza la sensación de unidad en el conjunto. Estos colores han sido seleccionados de los colores del identificador, para ser llamativos y mantener la atención de los estudiantes, lo que es esencial para asegurar que la información sobre las diversas culturas se presente de manera atractiva y envolvente.

Esta estrategia de diseño no solo contribuye a la estética de las fichas, sino que también promueve la identificación visual y la coherencia en todo el material informativo, lo que facilita la comprensión y retención de la información por parte de los estudiantes.

Imagen 23: Paleta de color utilizada



En la implementación de las fichas comunicacionales, para las fichas representativas de la cultura Machalilla, se selecciono el color rojo. Esta elección se basa en el hecho de que es un color cálido y energético, transmitiendo así una sensación de vitalidad y dinamismo.

Imagen 24: Colores utilizados en la cultura Machalilla



Para las fichas que representan la cultura Manteña, se eligió el color naranja. Este tono es cálido y energético, transmitiendo así una sensación de vitalidad y dinamismo. Esta elección tiene como objetivo mantener el interés de los niños en el proceso de aprendizaje sobre estas culturas, a través de colores vivos y estimulantes.

Imagen 25: Color utilizado para la cultura Manteña



En el caso de las fichas que representan la cultura Guangala, se optó por el color marrón. Esta elección busca fomentar una conexión emocional y creativa con el contenido informativo que presentan las fichas.

Imagen 26: Colores utilizado en la cultura Guangala



La selección cuidadosa de combinaciones de colores para las fichas informativas de cada cultura es fundamental para crear un ambiente atractivo y estimulante para los niños. Al utilizar colores que evocan emociones y sensaciones específicas, se busca no solo informar, sino también inspirar y motivar a los jóvenes a explorar y apreciar la riqueza cultural de estas comunidades ancestrales.

### **3.3.3. Tipografía**

En el elemento informativo, se ha optado por la tipografía Berlinsans Regular para las fichas de madera, la ficha descriptiva y el identificador. Esta elección se basa en el atractivo y la creatividad que esta tipografía aporta, lo que contribuye a mantener la atención del lector en el material informativo. La tipografía se convierte en un elemento clave para la presentación de la información, garantizando que el contenido sea visualmente atractivo y capte la atención de manera efectiva.

El uso de la tipografía Berlinsans Regular no solo se limita a un aspecto estético, sino que también desempeña un papel fundamental en la experiencia del lector, asegurando que el elemento informativo sea atractivo y accesible, lo que es esencial para lograr una comunicación efectiva y un impacto duradero en el público objetivo.

En la elaboración de las fichas comunicacionales, se empleó la fuente de tamaño 20 puntos para los títulos y Helvetica en 12 puntos para las descripciones. En el caso de la ficha descriptiva, se optó por utilizar una fuente de 16 puntos para los títulos y de 10 puntos para los textos normales.

Título: Berlinsans regular – 20 pts.

**Título**

Descripciones: Helvetica – 12 pts.

Descripciones

### **3.3.4. Forma**

En este proyecto, se han empleado formas geométricas abstractas inspiradas en cada una de las formas identificadas en las piezas arqueológicas. Estas formas geométricas han sido diseñadas con el propósito de proporcionar a los niños herramientas visuales para colocar sellos en hojas u otros soportes. Este enfoque

visual no solo añade un elemento atractivo al proceso, sino que también cumple una función informativa crucial al permitir a los niños identificar de manera más efectiva las distintas culturas presentes en la institución.

La utilización de formas geométricas abstractas vinculadas a las piezas arqueológicas contribuye al aspecto informativo del proyecto, permitiendo a los niños una experiencia más interactiva y enriquecedora al explorar y comprender las culturas presentes en su entorno escolar. Este enfoque creativo y didáctico mejora la comprensión y apreciación de la herencia cultural local de manera accesible y entretenida.

### **3.3.5. Composición**

En este proyecto, se elaboró cada componente con el propósito fundamental de facilitar la comprensión del material informativo y asegurar una implementación adecuada en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.

### **3.3.6. Ficha descriptiva**

#### **Tiro**

En el tiro de la ficha descriptiva presenta una composición en la que todos los elementos están centrados, lo que proporciona un equilibrio visual adecuado. Además, se ha empleado de manera acertada la paleta de colores del identificador.

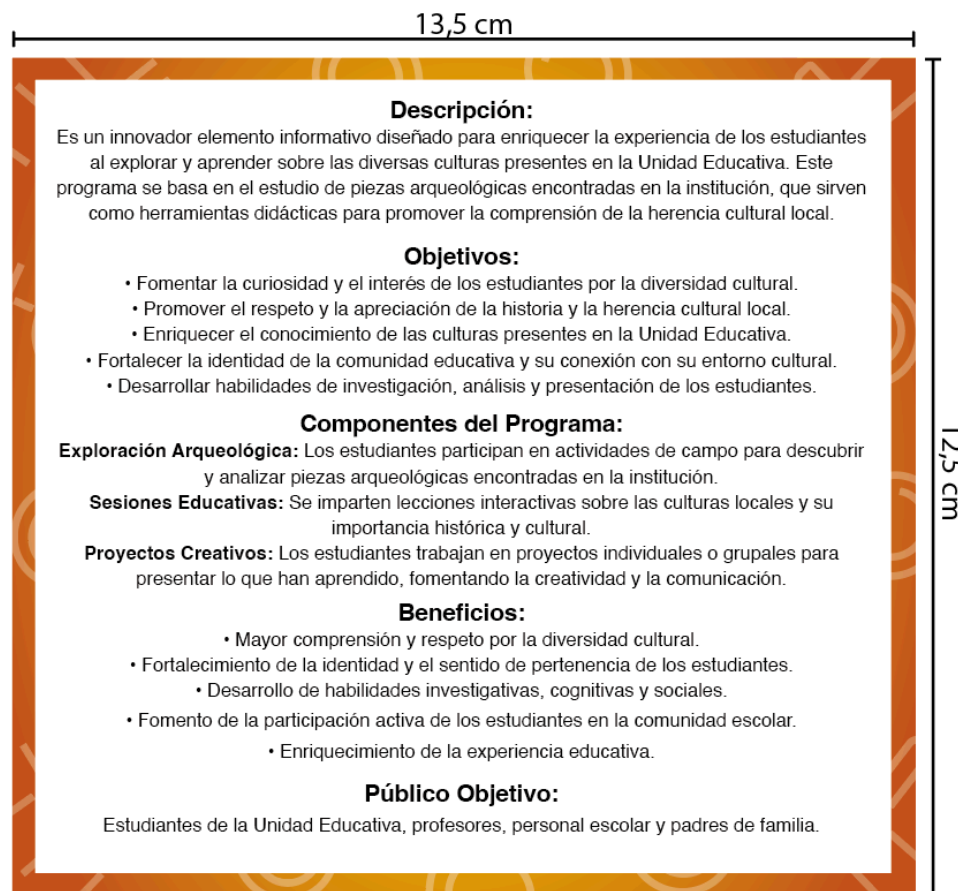
Imagen 27: Ficha descriptiva – TIRO



### **Retiro**

En el retiro de la ficha descriptiva presenta una composición simétrica, donde todos los elementos se encuentran centrados para facilitar su lectura y comprensión de manera óptima.

Imagen 28: Ficha descriptiva – RETIRO



### 3.3.7. Fichas comunicacionales

Para la creación de las fichas comunicacionales, se les dio un tratamiento individual, manteniendo la distinción en los colores para representar a tres culturas distintas. Cada una de ellas fue desarrollada con igual nivel de atención y detalle.

#### Tiro

En el tiro en las fichas comunicaciones se presenta una composición en la que todos los elementos están centrados, lo que proporciona un equilibrio visual adecuado. Donde su variante es en los colores según la cultura representada.

Imagen 29: Ficha comunicacional – Cultura Machalilla – TIRO

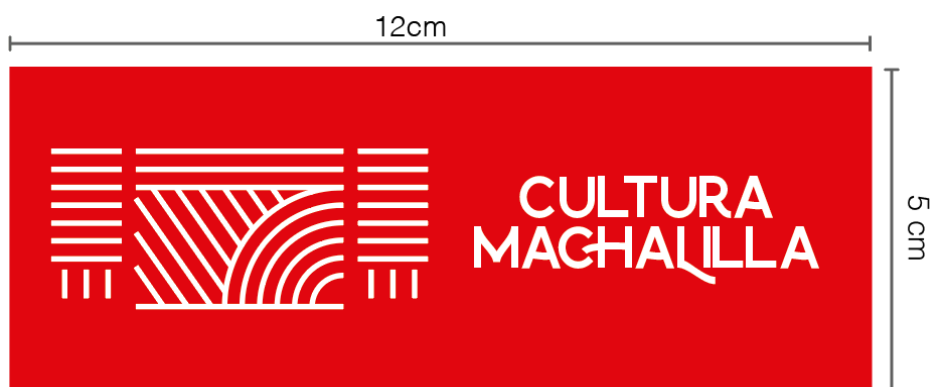


Imagen 30: Ficha comunicacional – Cultura Manteña - TIRO



Imagen 31: Ficha comunicacional – Cultura Guangala - TIRO



### Retiro

En el retiro de las fichas comunicaciones, se ha dispuesto una disposición de dos columnas. En la columna derecha, se encuentran alineados el nombre de la cultura y la descripción de la forma. En la columna izquierda, se presenta la representación abstracta de las piezas arqueológicas halladas en la unidad educativa.

Imagen 32: Ficha comunicacional – Cultura Machalilla – RETIRO



Imagen 33: Ficha comunicacional – Cultura Manteña – RETIRO



Imagen 34: Ficha comunicacional – Cultura Guangala – RETIRO

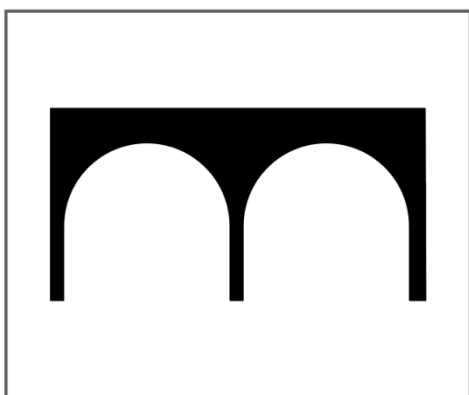


### 3.3.8. Fichas de madera

Se han creado fichas de madera destinadas al uso de los niños. Estas fichas constan de dos partes: el tiro, donde se presentan las abstracciones de las culturas en forma de sello, permitiendo a los niños estamparlas en papel; y el retiro, donde se encuentran grabados tanto el nombre de la cultura como una descripción de la forma, específica para cada una de las culturas representadas. Las medidas son de 6 cm de ancho por 5 cm de alto.

#### Tiro

Imagen 35: Ficha de madera – Tiro



#### Retiro

Imagen 36: Ficha de madera – Retiro



### 3.3.9. Caja de madera

El elemento informativo se enfoca en que los niños entiendan y se interesen mas por sus culturas generando identidad para los estudiantes, lo estudiantes tienen una fuerte ventaja, ya que ellos tienen vestigios arqueológicos en el patio del colegio.

Se desarrollo una caja de madera en la se podrá guardar todos los elementos que componen este proyecto para no perder ninguno de ellos. Se encuentra grabado en la caja como en la tapa el nombre del elemento informativo.

Imagen 37: Caja de madera



### 3.4. Costos

<b>Recursos humanos</b>			
Investigador diseñadora	y	320 horas x \$ 10,00	\$ 3.200
<b>Total</b>			<b>\$ 3.200</b>
<b>Equipos (3 años)</b>			

Computadora	\$ 111,11 x 4 meses	\$ 444,44
Cámara	\$ 14,00 x 1 mes	\$ 14,00
<b>Total</b>		<b>\$ 458,44</b>
<b>Servicios</b>		
Luz	\$ 20,00 x 4 meses	\$ 80,00
Agua	\$ 6,00 x 4 meses	\$ 24,00
Teléfono	\$ 5,00 x 4 meses	\$ 20,00
Internet	\$ 20,00 x 4 meses	\$ 80,00
<b>Total</b>		<b>\$ 204,00</b>
<b>Materiales</b>		
Impresiones	\$ 1,30 x 5 impresiones T/R	\$ 6,50
Plastificado de fichas comunicacionales	\$ 1,25 x 23	\$28,75
Tablas grabadas	\$ 2,00 x 12 fichas	\$ 24,00
Caja grabada	\$ 5,00 x 1 caja	\$ 5,00
Caucho para sellos	\$ 8,00 x 12 ficha	\$ 96,00
<b>Total</b>		<b>\$ 160,25</b>
<b>Varios</b>		
Movilización	\$ 200,00	\$ 200,00
Hospedaje	\$150,00	\$150,00

Viáticos	\$ 300,00	\$ 300,00
Imprevistos	\$ 100,00	\$ 100,00
<b>Total</b>		<b>\$ 750,00</b>
<b>SUMATORIA TOTAL</b>		<b>\$ 4.772,69</b>
<b>+30% ganancia</b>		<b>\$ 1.431,80</b>
<b>TOTAL DEL PROYECTO</b>		<b>\$ 6.204,50</b>

El costo final del proyecto es \$ 6.204,50

<b>Materiales para 180 Mini Exploradores Culturales</b>		
Impresiones	\$ 0,15 x 5 impresiones T/R	\$ 0,75
Plastificado de fichas comunicacionales	\$ 0,10 x 23	\$2,30
Tablas grabadas	\$ 0,25 x 12 fichas	\$ 3,00
Caja grabada	\$ 1,00 x 1 caja	\$ 1,00
Caucho para sellos	\$ 0,25 x 12 ficha	\$ 3,00
<b>Total precio unitario</b>		<b>\$ 10,05</b>



El valor por unidad es de \$ 10,05 ctvs., para producir en cantidades grandes.

### 3.5. Validación

Para validar la presente tesis, se aplicará la técnica del Ábaco de Recnier, un método empírico reconocido para la validación por especialistas. El proceso de validación contará con la participación de profesionales destacados, incluyendo a la Ingeniera Ana Quintero, diseñadora de BIES, el Licenciado Oscar Guerra, profesor de la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, y el Ingeniera Carla Calle, docente de la Unidad Educativa Particular María Magdalena.

Tabla guía

Muy bueno	
Bueno	
Regular	
Malo	
Muy malo	

<b>Variables</b>	Ing. Ana Quintero	Lic. Oscar Guevara	Ing. Carla Calle
Descripción Morfológica			
Piezas arqueológicas			
Elementos informativos en la cátedra de historia en la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla.			
Descripción morfológica de las piezas arqueológicas encontradas en la institución.			
Diseño			
Manejo de color			
Manejo de tipografía			
Creatividad			

Al finalizar la validación de este proyecto, se evidenció que los elementos informativos proporcionarán un respaldo significativo a los estudiantes de cuarto, quinto, sexto y séptimo grado de la institución.

## CONCLUSIONES

- Se concluye que la correcta investigación y fundamentación teórica sobre el diseño y temas con las culturas dentro de la unidad educativa, en el estudio de la descripción morfológica de las piezas arqueológicas sirven para la creación de elementos informativos para el área de estudios sociales en los cursos de cuarto, quinto, sexto y séptimo de básica.
- Al aplicar los métodos de investigación cualitativo, teórico y empírico se diagnosticó el problema proporcionando información esencial para adaptar y personalizar los recursos educativos, asegurando que se satisfaga la necesidad de la unidad educativa en el área de historia
- Al emplear la correcta utilización de los elementos gráficos en el elemento informativo, centrados en la descripción morfológica de las piezas arqueológicas, se revela un enfoque innovador y práctico para el área de estudios sociales en la unidad educativa, la propuesta busca no solo transmitir conocimientos históricos, sino también fomentar la comprensión y el interés de los estudiantes.

## RECOMENDACIONES

- Se recomienda promover la ejecución de proyectos de investigación con enfoque cultural, respaldados por una sólida fundamentación teórica en los campos del diseño y la cultura. Esto contribuiría a fomentar la apropiación del patrimonio ancestral en diversas regiones de Ecuador que hasta ahora permanecen en relativo desconocimiento. La iniciativa busca no solo expandir el conocimiento sobre las riquezas culturales aún no exploradas en el país, sino también fortalecer la conexión entre el diseño y las tradiciones culturales arraigadas en distintas comunidades ecuatorianas.
- Se recomienda emplear mas canales de comunicación para dar a conocer de una manera extendida las culturas precolombinas que se asentaron dentro de la unidad educativa, aplicando una campaña de apropiación cultural para la identificación de su cultura e historia.
- Se recomienda que los directivos de la unidad educativa otorgue mas ayuda para el desarrollo de nuevos proyectos y recursos que ayuden en la realización de futuras investigaciones.

## BIBLIOGRAFÍA

- Costa, M. (4 de febrero de 2021). *Elementos Visuales Gráficos*. Recuperado el 3 de diciembre de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=UWBycrZYsiA>
- Ecuador, Asamblea Nacional. (2011). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial N° 417 del 31 de marzo del 2011. Última modificación 5 de enero de 2024.
- Google earth. (Agosto de 2023). *Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2023, de <https://earth.google.com/web/search/machalilla/@-1.48638614,-80.77349089,17.41502049a,228.71550749d,35y,145.42705332h,61.85001734t,360r/data=CigiJgokCWGmhhsxrjIAEWOmhhhsxrjnAGV3KDhccVEdAIWXbRnWS807AOgMKATA>
- Hablemos de Culturas. (2024). *Cultura Machalilla: Historia, Origen, Características, y mucho más*. Recuperado el 5 de diciembre de 2023, de <https://hablemosdeculturas.com/cultura-machalilla/>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw Hill. Recuperado el 3 de diciembre de 2023, de <https://drive.google.com/file/d/0B7fKI4RAT39QeHNzTGh0N19SME0/view?resourcekey=0-Tg3V3qROROH0Aw4maw5dDQ>
- Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2015). *Principios universales de diseño*. Estados Unidos: Blume.
- Lifeder, E. E. (22 de Mayo de 2022). *Cultura Guangala*. Recuperado el 12 de Octubre de 2023, de <https://www.lifeder.com/cultura-guangala/>
- Oyervide Rosas, X. (2020). *Relevamiento y análisis emántico-morfológico de la producción gráfica de la cultura Precolombina Cañari*. Recuperado el 3 de diciembre de 2023, de <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/5842/1/12162.pdf>
- Real Academia Española. (2024). *Morfología*. Recuperado el 3 de diciembre de 2023, de <https://dle.rae.es/morfolog%C3%ADa>

- Salazar, E. (5 de Enero de 2008). *Cultura Manteña*. Recuperado el 12 de Noviembre de 2023, de <https://revistas.arqueo-ecuatoriana.ec/es/apachita/apachita-11/120-la-cultura-mantena>
- Torres, A. (30 de Julio de 2023). *Teoría de la Gestalt: leyes y principios fundamentales*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2023, de <https://psicologiaymente.com/psicologia/teoria-gestalt>
- Tuitearte. (2021). *Cultura Chavín, tierra de dioses sanguinarios*. Recuperado el 3 de Diciembre de 2023, de <https://tuitearte.es/cultura-chavin-la-civilizacion-que-influyo-a-grandes-sociedades-precolombinas/>
- Valdez, F. (28 de Enero de 2008). *Las piezas arqueológicas y su estudio desde el punto de vista de la Historia del Arte*. Recuperado el 15 de Diciembre de 2023, de <https://www.arqueo-ecuatoriana.ec/es/entrevistas/62-generalidades/389-las-piezas-arqueologicas-y-su-estudio-desde-el-punto-de-vista-de-la-historia-del-arte>
- Wong, W. (1985). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. México: Ediciones G. Gilli.
- Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.