



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FECYT

TEMA:

“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FECYT”

Trabajo de grado previo a la obtención de Licenciatura en la
especialidad de Artes Plásticas

AUTOR:

Paúl César Vallejo Daza

DIRECTOR:

MSC. Raimundo López

Ibarra, 2013

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

Luego de haber sido designado por el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica el Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director de la tesis del siguiente tema **“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE LA ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO LA FECYT”**. Trabajo realizado por el señor egresado: Paúl Cesar Vallejo Daza, previo a la obtención del título de Licenciado en la especialidad Artes plásticas.

A ser testigo presencial, y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante el tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

.....

MSC. Raimundo López

DIRECTOR

AGRADECIMIENTO

El más ferviente agradecimiento a mis Padres que con su amor y apoyo incondicional me han dado la mano en cada paso durante la realización de este trabajo, como eslabón del inicio de mi carrera.

De igual modo a la Universidad Técnica del Norte, que ha sido mi casa formadora. A todas aquellas personas que de una u otra manera han hecho posible culminar esta etapa que me lleve a ser mejor con esfuerzo, amor y trabajo.

DEDICATORIA

Ha culminado una etapa estudiantil, llena de ambiciones, esperanzas y logros. Orgulloso del trabajo realizado fruto de la inspiración, creatividad, paciencia, constancia y la necesidad de generar un pequeño aporte a las ambiciones pedagógicas de la especialidad de Diseño Gráfico de esta prestigiosa facultad pongo a su consideración el presente.

Dedico este proyecto a mi madre para decirle muchas gracias por su tenacidad por sacarme adelante, a mis compañeros para que siempre den vida a todas sus ideas, a todos los docentes de vocación y corazón para que mantengan encendida la llama de la voluntad, esfuerzo y amor por enseñar.

*“Vive como si fueras a morir mañana...
Y aprende como si fueras a vivir para siempre”*

El autor.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTO	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I	1
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	1
1.1. ANTECEDENTES	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	1
1.3. Formulación del problema	2
1.4. Delimitación del Problema	2
□ Delimitación de las unidades de observación	2
□ Delimitación espacial	2
□ Delimitación temporal	2
1.5 Interrogantes de la investigación	3
1.6 Objetivos de la Investigación	3
1.6.1 Objetivo General	3
1.6.2 Objetivos Específicos	3
1.7 Justificación	4
1.8 Factibilidad	5
CAPÍTULO II	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Fundamentación Teórica	7
2.1.1 Teorías sobre la Expresión Artística.....	7
2.1.2 La historia de la acuarela	9
2.1.3 La técnica de la acuarela.....	10
2.1.4 Los artistas	11
2.1.5 Acuarelas actuales	15
2.1.6 Integración de la técnica la acuarela a la parte curricular al área de diseño gráfico	17
2.1.8 Teoría Cognitiva	19

2.1.9 Teoría Constructivista.....	20
2.1.10 Teoría del aprendizaje significativo	20
2.1.11 Teoría Tecnológica.....	21
2.1.12 Recursos Didácticos.....	22
2.1.13 Importancia de Los Recursos Didácticos	24
2.1.14 Clasificación de los Recursos Didácticos	26
□ Materiales convencionales:.....	26
□ Materiales audiovisuales:.....	26
□ Nuevas tecnologías:	26
2.2 Como hacer un Manual	27
2.2.2 El Público	27
2.2.3 El medio	28
2.2.4 La estructura	28
2.4 Glosario de Términos	30
CAPÍTULO III.....	36
3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	36
3.1. Tipos de investigación	36
3.1.1. Investigación de campo.....	36
3.1.2. Investigación Bibliográfica y Documental	36
3.2. Métodos.....	36
3.2.1. Método Inductivo – Deductivo	36
3.2.2. Método Analítico – Sintético.....	37
3.3. Técnicas e instrumentos.....	37
3.3.1. La Encuesta	37
3.4. Población.....	37
3.5. Muestra.....	37
CAPÍTULO IV.....	39
4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	39
CAPÍTULO V.....	49
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	49
5.1. Conclusiones.....	49
5.2. Recomendaciones.....	50

CAPÍTULO VI.....	51
6. PROPUESTA ALTERNATIVA	51
6.1. Justificación e Importancia	51
6.1.1. Objetivo General.....	51
6.2. Difusión	52
6.3. Ubicación Sectorial y Física	52
6.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	53
7.1 IMPACTOS.....	69
7.1.2 Impacto social.	69
7.1.2 impacto educativo.....	69
7.1.3 impacto psicológico	69
8. BIBLIOGRAFÍA	70
7. SAAVEDRA JOSÉ GONZÁLEZ	71
10. Multimedia educativo para niños y educación para la salud.	71
13. Técnicas de investigación	71
ANEXOS	72
.....	72

RESUMEN

Hoy en día es importante tener el mayor conocimiento en las diferentes ramas de una determinada área, partiendo de ello el mundo del Diseño Gráfico requiere actualidad pero sobre todo versatilidad y para dominarlo mejor es necesario tener diferentes conocimientos tanto en lo digital, en lo creativo y artístico, todo va de la mano. Por eso el manejar una variedad de técnicas artísticas nos facilita a crear propuestas mejores y diferentes. Y el tener un amplio conocimiento de los diversos efectos visuales y manejar una mayor gama del color, es una ventaja ante el competitivo mundo del diseño. De ahí, se hace necesario reforzar las bases y fundamentos de esta área, para que los estudiantes de Diseño Gráfico de la FECYT, puedan desarrollar diseños diferentes y estéticos gracias a las posibilidades infinitas que nos provee el color. Y la falta de recursos didácticos en los estudiantes, es lo que impulsa a realizar este trabajo investigativo. La acuarela erróneamente encasillada como una técnica básica es muy útil para saber manejar efectos y transparencias, aparte de dominar el color y a través de un manual didáctico se reforzará sus conocimientos para que puedan manejar efectos de color y texturas impresionantes, recalcando que mientras más se practique mejores serán los resultados, luego de tener una óptica diferente del color y las texturas se puede emplear en el área del diseño gráfico y publicitario. Para realizar este manual se hizo un estudio a las necesidades pedagógicas de los estudiantes mediante charlas y encuestas y se obtuvo un resultado final, enfocado a lo que los estudiantes les gustaría conocer, es un trabajo muy estético, muy claro, fácil de entender y ejecutar. Además se investigó como se realizan los diferentes tipos de manuales para dar al estudiante una herramienta útil y práctica. Hoy en día el estudiante debe proyectarse a realizar trabajos de calidad dignos de ser tomados en cuenta como obras artísticas, no solo trabajos comerciales, ya que así cuando entre en el campo laboral sus trabajos serán más requeridos y cotizados que sus competidores. La creatividad no tiene barreras, lo importante es dejar huella, dar lo mejor en cada trabajo. Dominar la técnica de la acuarela es solo un paso, existen otras técnicas tan importantes como esta y son muy útiles para mejorar el nivel creativo, como se sugiere en el trabajo investigativo, nos enfocaremos en esta técnica principalmente porque es la base para empezar a dominar el mundo del color y sus efectos. La acuarela es un pilar simple pero muy necesario, algo así como las vocales con respecto al mudo literario, sin ellas no se podría dominar nada en esta área, no habrían libros, novelas, ni cuentos de calidad. Así de importante es conocer y dominar esta hermosa técnica, para realizar diseños bellos, nunca antes vistos y dejar bien en alto el nombre del país.

ABSTRACT

These days, it is very important to have extensive knowledge about the different aspects of any given field of expertise. Things aren't any different when talking about graphic design. In order to become a good graphic designer, one needs to be flexible and versatile. In addition, it's essential to develop a multifaceted view on the matter. This implies that a good designer doesn't limit himself strictly to design, he is also sensitive to artistic input and expresses himself creatively in a variety of ways. All goes hand in hand. Having a broad perspective on things helps the designer to come up with better and more original concepts and ideas. Naturally, a complete understanding of the many visual effects available and a flawless feel for adequate colors use give the designer an advantage in the competitive world of graphic design. Consequently, it is necessary to reinforce the fundamentals of this field of knowledge so that students of Graphic Design at FECYT can develop different and great looking designs, availing themselves of the infinite possibilities that proper use of color has to offer. This investigation was prompted by the lack of didactic resources that students experience. For example, when applying watercolor schemes in a design, students need to know how to effectively create transparency and use effects accordingly. An adequate insight into color schemes combined with a proper application of the rules and principles of design enable the designer to skillfully work with color effects and impressive textures, bearing in mind that lots of practice is the only way to reach perfection. However, a reliable manual which offers a workable presentation of the rules and principles just mentioned is not available. In order to create such a manual, a study has been conducted investigating the academic necessities of the students through discussions and surveys. The results of this study show the students' need for a clear, good-looking and user-friendly reference work which offers rules and guidelines that are easy to understand and apply. Moreover, different ways of elaborating such a manual have been examined in order to arrive at the best strategy to generate a useful and practical tool for students. Nowadays, students have to take it as their objective to create designs of a quality worthy of artistic appreciation, not just commercial. This ensures that the demand for their work will be higher than that of their competitors. Creativity has no boundaries and the important thing is to leave a personal mark, to give it one's best in everything one does. Mastering watercolor techniques is only one step along the way and there are countless other, equally important techniques which help to raise the level of creativity. As the investigation suggests, we have been focusing upon this technique primarily because it forms the basis of color use and its effects. Watercolor techniques are a pillar, as essential as letters are to the illiterate, without them it's simply impossible to move on: there would be no books, no novels, and no fascinating stories. It is of the highest importance to know and master this wonderful technique in order to achieve great designs, original and fresh, and to become a successful and ultimately creative designer.

INTRODUCCIÓN

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con una finalidad estética o comunicativa, a través del cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

El arte es un componente de la cultura, reflejando en su concepción los sustratos económicos y sociales, y la transmisión de ideas y valores, inherentes a cualquier cultura humana a lo largo del espacio y el tiempo.

El siglo XX ha supuesto una radical transformación del concepto de arte: la superación de las ideas racionalistas de la ilustración y el paso a conceptos más subjetivos e individuales. Por otro lado, las nuevas tecnologías hacen que el arte cambie de función, debido a que la fotografía y el cine ya se encargan de plasmar la realidad. Todos estos factores producen la génesis del arte abstracto, el artista ya no intenta reflejar la realidad, sino su mundo interior.

El arte actual tiene oscilaciones continuas del gusto, cambia simultáneamente junto a éste: así como el arte clásico se sustentaba sobre una metafísica de ideas inmutables, el actual, de raíz kantiana, encuentra gusto en la conciencia social de placer (cultura de masas).

En la actualidad, el arte es la expresión de la belleza o un mundo subjetivo sujeto a ideas nuevas y tendencias. De ahí que la acuarela es una técnica seductora que utiliza sus múltiples atractivos para subyugar a muchos, las acuarelas no se resuelven por fórmulas ni recetas maestras, mágicas, invariables o con unos cuantos "trucos" que hemos aprendido en algún taller o curso, sino que requiere un estudio y constancia rayando en

la obstinación con el fin de conocer la técnica, para resolver, con ciertas garantías cualquier obra.

En estos espacios no se pretende dar unos amplios conocimientos, ni ser ninguna obra de referencia, ni abarcar todos los campos del conocimiento de la técnica de la acuarela, simplemente queremos que sirva de guía introductora para los estudiantes de primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología FECYT, para ayudarlos en sus conocimientos de teoría del color y acercarlos más a conocer las bondades del arte.

Lo que se aprende de una forma teórica, generalmente, no sirve se olvida rápidamente. De nada sirve un conocimiento si no se practica, se utiliza, se experimenta. Por todo lo cual, lo que proponemos en este espacio, simplemente servirá para ampliar su cultura. La única forma que existe para aprender a pintar es pintando, claro está aplicando todas o algunas recomendaciones y consejos.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

En la facultad de Educación Ciencia y Tecnología se oferta cada año la especialidad de Diseño Gráfico a estudiantes de diversas especialidades, con títulos de bachiller en artes, informática u otros, sin embargo por la diferencia que hay en el pensum de estudios existe cierto desconocimiento por parte de los estudiantes de primer año, en áreas de conocimientos de color, composición, nociones de equilibrio y armonía.

Por ello es pertinente una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT, para nivelar sus conocimientos y potenciar sus aptitudes creativas.

1.2. Planteamiento del Problema

El problema principal es la falta de medios didácticos en la biblioteca de la universidad con respecto al tema de técnicas líquidas como la acuarela y la poca importancia que le dan los docentes y estudiantes de arte y diseño a esta técnica artística, ya que aunque parezca simple, es muy útil y es una base para aprender a dominar colores y texturas, temas que son tan importantes en el mundo del diseño y del arte.

Al diseñar una Guía sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela, para los estudiantes de primer año de diseño gráfico, es posible nivelar sus destrezas y que desarrollen mejor su potencial creativo.

1.3. Formulación del problema

¿La elaboración de una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de acuarela para los estudiantes de primer año de la especialidad de Diseño Gráfico en la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT, permitirá nivelar sus conocimientos acerca de fundamentos de diseño para fortalecer su creatividad y destrezas?

1.4. Delimitación del Problema

- **Delimitación de las unidades de observación**

Las unidades de observación son las siguientes:

- Estudiantes Primer Año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT.
- Estudiantes de Artes
- Estudiantes Primer Año de la especialidad de Diseño y Publicidad semi presencial de la FECYT.

- **Delimitación espacial**

Universidad Técnica del Norte - Barrio El Olivo ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura.

- **Delimitación temporal**

La investigación se realizó durante los meses de enero a agosto del 2012.

1.5 Interrogantes de la investigación

- ¿Existe necesidad de un aprendizaje de nuevas técnicas artísticas por parte de los estudiantes?
- ¿Cómo aportan los estudiantes de artes plásticas con sus conocimientos en la Universidad Técnica del Norte.
- ¿Existe necesidad de una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT?
- ¿Cómo se debe socializar la propuesta de un manual de acuarela en los estudiantes de diseño gráfico de la FECYT?

1.6 Objetivos de la Investigación

1.6.1 Objetivo General

Desarrollar la Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT, para nivelar sus conocimientos de fundamentos de diseño y potenciar su creatividad

1.6.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes acerca de la técnica de acuarela.
- Analizar el sustento teórico que existe en la biblioteca universitaria acerca de la Enseñanza y Práctica de la técnica de acuarela.

- Difundir la propuesta de la Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela.

1.7 Justificación

Como hemos expuesto anteriormente en ocasiones surge desigualdad entre los estudiantes por la carencia de conocimientos en algunos y en otros el retraso por tener que revisar temas que ya conocen como es el caso de los estudiantes de artes que sienten incomodidad porque deben retroceder en lugar de avanzar en sus conocimientos.

Por tal motivo se hace necesaria una Guía Didáctica sobre la aplicación de la técnica de acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT, considerándola como una introducción a materias como teoría del color, pintura, o fundamentos de diseño que son la base del diseño digital, es preciso encaminarlos en temas de forma, color, fondo, combinaciones, texturas y más para ayudarlos a desarrollar sus creatividad y destrezas, de un modo práctico que les haga vivir lo que están realizando.

El mejor camino del aprendizaje es la práctica, no solo porque se mejora la capacidad motriz, influyen la sensibilidad y percepción la capacidad de ordenar los elementos en armonía, el gusto por el color, las combinaciones, es el arte de jugar con luces sombras, formas y colores para dar origen a nuevas propuestas gráficas.

Aunque se crea que el diseño gráfico está íntimamente relacionado con el ordenador y que de ahí parte la creatividad del diseñador, es un concepto erróneo, pues solo son herramientas y soportes que facilitan el trabajo pero si se refuerzan con la experiencia práctica sería más sencillo

multiplicar las virtudes creativas aprovechando varios soportes que actualmente mejoran cada día.

Aunque en nuestra casona universitaria contamos con una biblioteca amplia del mismo modo que con un área virtual, hemos evidenciado la ausencia de un manual o guía que este dirigido a la enseñanza y práctica de la técnica de la acuarela.

Una guía que no solo de trucos o tips para mejorar el trabajo, sino que sirva para enseñar que sea pauta de un proceso nos lleve a mejorar teniendo pleno conocimiento de lo que estamos haciendo.

Es por ello que creemos que con el desarrollo de la propuesta estamos contribuyendo con la enseñanza dentro de la universidad, además de recibir conocimientos estamos aportando a mejorar el de nuestros compañeros.

Solo se aprende a pintar pintando, del mismo modo en el diseño sino hay práctica no hay propuesta y sin fundamentos de diseño no hay bases para desarrollar nuevas ideas.

1.8 Factibilidad

Por lo antes expuesto podemos afirmar que este proyecto es de suma importancia.

- Es factible desarrollar porque hay predisposición, voluntad e interés por parte del investigador.
- Los beneficiarios apoyan el desarrollo de la propuesta.

- Se cuenta con el tiempo y los recursos necesarios.
- Finalmente existe amplio conocimiento técnico y práctico acerca de la aplicación de la técnica de la acuarela con infinidad de recursos en diversos materiales.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Fundamentación Teórica

2.1.1 Teorías sobre la Expresión Artística

“Cuando en la vida cotidiana nos referimos a la expresión, pensamos, por lo general, en signos visuales o auditivos de emoción, tanto en el hombre como en los animales. Como pudieran ser los diferentes síntomas de alegría o de rabia, un quejido de dolor, o en los seres humanos un suspiro de melancolía o una sonrisa radiante. No existe una estricta delimitación entre la idea de expresión referida a esas manifestaciones de las emociones en la vida real y el concepto de expresión aplicado a las distintas artes. Y así, un niño puede saltar de alegría, y un grupo de adultos puede ejecutar una alegre danza durante un ritual. De igual forma que un acontecimiento doloroso, como un funeral, puede ir acompañado tanto de gemidos de aflicción, como de gestos de congoja”. (Gombrich, 2008, pág. 132)

Pero en cuanto estudiamos y analizamos las ideas de los críticos y de los filósofos sobre la expresión en el arte, descubrimos que, bajo las apariencias de unas mismas palabras, encontramos a menudo diferencias en el significado. Es a esta diferencia a la que me gustaría referirme. Ya que, en mi opinión, en la historia de la estética en occidente podemos distinguir tres teorías distintas sobre la relación entre el arte y las emociones. Tres teorías que me gustaría describir brevemente, antes de

aventurarme a presentar mi propia interpretación, que vendría a constituir una cuarta teoría.

Confío en que sabrán perdonarme si presento estas teorías de forma muy resumida, casi como una secuencia de esquemas. Soy consciente que en la historia de las ideas nunca se dan divisiones tan claras y ordenadas; y de hecho, las diversas teorías que he distinguido casi nunca han llegado a formularse de manera aislada. Por el contrario, con frecuencia se han combinado de diferentes maneras. No obstante, esas variaciones se pueden entender con mayor facilidad si examinamos primero aquellas teorías de forma aislada y en abstracto.

Ernest Gombrich ha diferenciado cuatro teorías distintas sobre la relación del arte y las emociones.

a. Teoría de la expresividad artística en la antigüedad clásica.

La función más importante en las primeras discusiones sobre arte fue la señal, lo que hace posible que las emociones humanas sean motivadas por agentes externos. Platón en La República, y Aristóteles en su poética ya expusieron esa idea, cuando hablaron de la música y del arte dramático respectivamente.

En la pintura y la escultura clásica eran muy importantes los efectos que producían las imágenes. Estas emociones procedían del arte y no de los artistas, no es necesario que el artista sienta a su vez las mismas emociones que representa.

b. Teoría de la expresión artística en el Renacimiento.

Lo que ahora ocupa el centro del interés es la capacidad para reflejar o retratar las emociones, lo que se denomina función simbólica. Ya no es el arte el que genera las emociones, sino que también es el artista a

través de su obra. Sin embargo, el artista no tiene por qué sentir nada, sino que simplemente tiene que ser capaz de hacer sentir a los demás. Se trata de representar las emociones, siendo lo más importante ser capaz de representar las reacciones ante determinados estímulos.

c. Teoría de la expresión en el Romanticismo.

El arte ya no es simplemente un reflejo de realidades y sentimientos hacia unos espectadores, en esta época se precisa que el propio autor sea el que está sintiendo eso que manifiesta en sus obras. Se convierte así la obra de arte en un reflejo de las intimidades de su autor, pasando a ser protagonista éste y sus sentimientos. Queda, por tanto, la obra en un segundo plano. Lo valioso son los sentimientos que dieron lugar a esa creación. Esta teoría es la que ha perdurado hasta la actualidad.

d. Teoría centrípeta de la expresión artística.

Gombrich cree que las teorías anteriores, aunque válidas, son insuficientes, por tanto decide profundizar en el tema, y afirma que aunque el autor utilice los recursos a su antojo para expresar lo que siente, también existe en los propios recursos parte de este arte e igualmente son artífices del resultado. Esta cuarta teoría se basa en la idea de que cuando tenemos un sentimiento, este se manifiesta al exterior a través de algún tipo de indicio o síntoma, un movimiento que va del interior al exterior.

2.1.2 La historia de la acuarela

“La historia de acuarela está íntimamente ligada a la historia de papel, inventado en su forma presente por los chinos. El papel fue introducido a España por los moros a mediados del siglo XII y luego a Italia 25 años

más tarde. Se puede considerar que las primeras acuarelas son los papiros del antiguo Egipto, y los tempranos dibujos orientales a tinta son en realidad una forma de acuarela monocroma. En la Europa medieval, se empleaban pigmentos solubles en agua aglutinados con un densificador derivado del huevo para los manuscritos; de la misma manera, los frescos medievales estaban pintados con pigmentos mezclados con agua, espesados con pintura blanca opaca. Posteriormente surgieron otros tipos de pinturas opacas solubles en agua, muy cercanos a las acuarelas, como el gouache, que se sigue empleando en la actualidad”. (Parromón, 2004)

El precursor de la pintura en acuarela era la pintura al fresco, la técnica que se utilizaba para pintar sobre los muros utilizando como superficie una capa de yeso mojado. El ejemplo más famoso de fresco es desde luego la Capilla Sixtina.

2.1.3 La técnica de la acuarela

“Esta es una técnica pictórica considerada, probablemente sin razón, entre las más fáciles a realizar. En realidad el pincelazo requiere una gran soltura de mano y debe ser determinada y precisa ya que los colores secan rápidamente y tienden a mezclarse entre ellos creando efectos que, si no son deseados, difícilmente se pueden corregir. No es posible, de hecho, efectuar correcciones con sobre posiciones del color como se hace en otras técnicas: cada pincelazo es definitivo”. (Raynes, 2006, pág. 26)

Por otra parte, la velocidad de realización permite tomar práctica con mayor rapidez que otras técnicas: “Después de tantas acuarelas, descubrimos también que tenemos familiaridad con la expresión artística y poco a poco logramos comandar a nuestra mano y a comunicar lo que deseamos a través de formas y colores” (Lo transportable de los materiales es otra de las ventajas que ha hecho esta técnica muy popular

entre los viajeros y los artistas que aman dibujar al aire libre. También la preparación es muy simple, ya que los colores (pigmentos combinados a goma arábiga natural) se obtienen diluyendo con agua.

El soporte más usado para esta técnica es el papel, aquella con mayor porcentaje de algodón puro, en cuanto este material no se deforma excesivamente al contacto con el agua, pero se puede usar también el cartón, el pergamino, la seda y hasta leña.

Normalmente la hoja se prepara con un diseño en lápiz (es por esto que es necesario tener conocimiento básico de las técnicas del diseño para poder afrontar esta técnica). A continuación pueden ser aplicadas tres técnicas fundamentales para realizar una acuarela:

1. Capas sobrepuestas: manchas de color se van si se sobreponen unas a otras en modo de obtener profundidad pictórica y pueden representar la luz y las sombras.

2. Mojado sobre mojado: el color viene distribuido sobre la hoja de papel mojado previamente de manera que los colores se difundan en el soporte.

3. Mojado sobre seco: el color viene colocado en el papel seco después de haber sido diluido en el agua.

2.1.4 Los artistas

“Entre los pintores más importantes que han utilizado esta técnica encontramos a Albrecht Dürer que lo usaba para seguir estudios sobre la naturaleza y para paisajes, Pisanello por sus estudios de animales y Pinturicchio para los estudios de guerreros”. (Diego, 2007, pág. 58)

Del Siglo XVII en adelante, encontrando como punto de partida Holanda, esta técnica se difunde en toda Europa y en los Estados Unidos, convirtiéndose en la técnica preferida por muchos pintores en los siglos por venir. Entre ellos varios artistas ingleses como William Taverner, William Turner e William Blake con sus increíbles escenas visionarias; entre los franceses Charles-Joseph Natoire, Hubert Robert y Jean-Louis Desprez atraídos por los monumentos clásicos, sobre todo romanos y pompeyanos. Entre los artistas de épocas más recientes no podemos dejar de citar a Cézanne, Gauguin, Manet, Picasso, Paul Klee y Edward Hopper quienes han utilizado la acuarela para realizar algunas de sus obras.

Durante el Renacimiento su uso estuvo bastante limitado a los simples bocetos con pinturas acuosas monocromos a base de hollín "bistre" y tinta de calamar, los tonos sepia. Resulta clásico considerar al maestro Albrecht Dürer como padre de la acuarela, puesto que la usó frecuentemente para colorear sus detalladas imágenes del mundo animal y de la naturaleza, por encima de un consistente dibujo, hecho a tinta. Pintores como Van Dyck y Rembrandt utilizaron también la acuarela como un complemento de sus pinturas al óleo, especialmente utilizando veladuras de carácter monocromo.



La liebre, de Albrecht Dürer

El gran desarrollo de la Acuarela tendría lugar más tarde, en Inglaterra, a lo largo del siglo XVIII, en parte debido al esplendor imperial y a la aparición del romanticismo, con la secuela inevitable de representación de la naturaleza. Quienes más influyeron sobre los que estaban llamados a ser los dos grandes maestros indiscutibles de la acuarela en Inglaterra, Thomas Girtin y Joseph M. William Turner.



Venecia, William Turner

Este último la cultivó muy ampliamente, tanto en forma de bocetos para sus cuadros al óleo, como en sus notas de viaje, habiendo dejado una amplia colección que son expuestas por todo el mundo y aun hoy sorprenden por su manifiesta modernidad, adelantándose en el tiempo a movimientos posteriores, especialmente de ámbito impresionista.

Naturalistas, viajeros, periodistas reporteros desplazados a países con ocasión de los conflictos bélicos, usaron la técnica para ilustrar sus correspondientes informaciones.

Aunque de modo relativamente minoritario, también fue un medio utilizado en los movimientos artísticos posteriores, tanto durante el impresionismo como en los inicios del arte abstracto y en el seno del

expresionismo. Auguste Morissot, Camille Pissarro, Kandinsky, Paul Klee, Emil Nolde, etc. son tan solo algunos nombres entre los más conocidos.



Árabe, de M. Fortuny



Portuaria, de Ceferino Olivé

2.1.5 Acuarelas actuales



Paisaje Urbano con Carros Pintura en Acuarela
Pintor Grzegorz Wróbel



Pintura paisaje en acuarela
Pintor Grzegorz Wróbel



Pintor Francisco Molina Balderas



Rogger Oncoy usa magistralmente la técnica de la acuarela en un sutil juego de luces y transparencias que ha sabido captar la luminosidad del cielo andino y el carácter de su gente.

2.1.6 Integración de la técnica la acuarela a la parte curricular al área de diseño gráfico

Antes de iniciar a profundizar en los aspectos académicos derivados del manejo de la acuarela es importante partir desde la base del conocimiento teórico que luego se transformará a práctico. En el arte de la pintura, el diseño gráfico, el diseño visual, la fotografía, la imprenta y en la televisión, la teoría del color es específicamente un grupo de reglas básicas en la mezcla de colores para conseguir el efecto deseado combinando colores de luz o pigmento y por otro lado la acuarela nos permite mezclar colores unos con otros y formar un color intermedio que es la combinación de los colores mezclados en su formación.

Teoría del color está en los saberes visuales , las bellas artes, el diseño arquitectónico, el diseño de modas, la decoración de interiores y exteriores, la definición de la identidad del objeto, la pintura, entre otros son derivados del uso correcto del color y este a su vez completamente ligado a la técnica de la acuarela; pues no hay práctica que le permita al estudiante alcanzar logros tan importantes como ésta, su exquisitez en la transparencia le permite manejar la intensidad del color y la combinación infinita, además; del dominio de luz y sombra mediante el uso del blanco, negro y medios tonos y su utilidad y perfección; proporcionando al estudiante la adquisición de destrezas que le serán aplicables al campo del diseño gráfico que se reflejarán de manera innata en la aplicación de los trabajos ejecutados. Por lo tanto es necesario incluir en el pensum de la carrera de Diseño Gráfico de la FECYT, el manejo de la técnica de la acuarela.

Por lo tanto es necesario incluir en el pensum de la carrera de Diseño Gráfico de la FECYT, el manejo de la técnica de la acuarela; ya sea en la materia de Teoría del Color 1, o Creatividad, se sugiere implementar el

uso del manual considerando que es muy didáctico y ayudará a combinar teoría del color con la práctica, logrando resultados satisfactorios.

2.1.7 Teorías del Aprendizaje

“El Aprendizaje es la adquisición de nuevas formas de actuación relativamente estables, es un fenómeno psíquico, por tanto, individual, a través de una serie de procesos biológicos y psicológicos que ocurren en la corteza cerebral, influidos por las condiciones ambientales que condicionan el desarrollo psíquico y social por lo que, el aprendizaje viene a ser un proceso que conlleva a facilitar el desarrollo de las aptitudes intelectivas, verbales y motrices que el individuo trae consigo, .aprovechando su experiencia y la oportunidad del ambiente para utilizar de forma correcta el conocimiento en el medio social en el cual vive”. (Schunk, 1997)

El Aprendizaje no es solamente un proceso que permite añadir cosas nuevas al modo de conducta, a las capacidades corporales o mentales, o al contenido del conocimiento, sino que además, hace posible insertar lo nuevo en lo

Ya aprendido para modificarlo o completarlo. En base a lo aprendido el individuo podrá ser creativo o inventivo, reflexivo, investigador y por lo tanto productivo. Sin embargo, cuando empleamos el término Teorías del Aprendizaje podemos referirnos a tres enfoques o Teorías principales y sintetizadores que son los que hoy compiten el espacio de la Educación como: Teoría Cognitiva, Constructivismo y el enfoque del Aprendizaje significativo.

2.1.8 Teoría Cognitiva

“El aprendizaje en función de la experiencia, información, impresiones, actitudes o ideas de una persona y en la forma como ésta la integra, organiza y reorganiza. Es decir el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos o de la comprensión, debido tanto a la reorganización de experiencias pasadas como de la información nueva que se va adquiriendo”. (Jerome, 1998)

Es decir, esta concepción basa su explicación en el desarrollo de los procesos mentales y reconoce el aprendizaje como un cambio más o menos permanente, estable en el sujeto como consecuencia del sistema de influencias que actúa sobre él.

Entonces, la enseñanza hace énfasis en el estudio de los procesos, de las estrategias y del conocimiento y su representación. En la medida en que el individuo pueda relacionar los nuevos conocimientos con los anteriores de una manera lógica, el aprendizaje será más duradero.

Por lo tanto, el estudiante es el que procesa la información y su actividad fundamental es recibir ésta, elaborarla y actuar acorde a ella. El conocimiento de estas concepciones. Sin embargo, cuando empleamos el término Teorías del Aprendizaje podemos referirnos a tres enfoques o Teorías principales y sintetizadores que son los que hoy compiten el espacio de la Educación como: Teoría Cognitiva, Constructivismo y el enfoque del Aprendizaje significativo.

2.1.9 Teoría Constructivista

"El Constructivismo ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, el aprendizaje se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias" (Ormrod, 2003, pág. 26)

Ahora bien, su eje fundamental está en la concepción de que el conocimiento lo construye el propio sujeto, y que para que éste se comporte constructivamente es porque posee una estructura cognitiva previa que es tan avanzada o compleja como la que debe adquirir.

El papel del maestro no es ya el de transmitir el conocimiento, sino el de propiciar los instrumentos y medios requerido para que el alumno lo construya, a partir de su saber previo. El Constructivismo hace un esfuerzo muy personal por el que los conceptos interiorizados, las reglas y los principios generales puedan consecuentemente ser aplicados en un contexto de un mundo real y práctico.

2.1.10 Teoría del aprendizaje significativo

"El estudiante debe manifestar una disposición para relacionar sustancial y no arbitrariamente el nuevo material que va a adquirir con su estructura cognoscitiva, como que el material que aprende es potencialmente significativo para él, es decir, relaciónatele con su estructura de conocimiento sobre una base no arbitraria". (Ausubel, 1983)

Por consiguiente, este enfoque plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la estructura cognitiva previa, que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al

conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del estudiante; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas meta cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje del estudiante comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

2.1.11 Teoría Tecnológica

“Las teorías tecnológicas, llamadas igualmente sistémicas, hacen referencia generalmente sobre el perfeccionamiento del mensaje a través de recursos y tecnologías apropiadas. Los principios conductores de esta corriente son la descomposición del mensaje y su visualización de una manera atractiva para que el estudiante pueda adherir automáticamente a través de una suerte de impregnación. Esta teoría es tomada en un sentido muy amplio. Comprende tanto los procedimientos tal como son descritos dentro del ámbito de la comunicación (emisor, receptor, códigos), así como el material didáctico de comunicación y de tratamiento de la información”. (Pozo, 2006)

Esta última puede fácilmente involucrar múltiples fuentes de información (imágenes, sonidos, escritura, etc.) o permitir a los estudiantes entrar en simulaciones. La tendencia más reciente acentúa los ambientes informatizados de aprendizaje y los programas interactivos. Adquiere importancia con el desarrollo de multimedia u otros "hipermedias". Los objetivos consisten¹ en crear situaciones que convoquen conceptos y herramientas de inteligencia artificial, que simulen escenas de la vida real o de experiencias de laboratorio. Dispositivos como los discos compactos, que contienen cantidades fenomenales de imágenes y comentarios sonoros, son cada vez más utilizados.

2.1.12 Recursos Didácticos

“El Recurso Didáctico es, en la enseñanza en nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal sería que todo aprendizaje se llevase a cabo dentro de una situación real de vida. No siendo esto posible el Recurso Didáctico debe sustituir a la realidad, representándola de la mejor forma posible, de modo que facilite su objetivación por parte del estudiante”. (Nérici, 1997, pág. 76)

El Recurso Didáctico es el número de objetos, cosas, que colabora como instrumentos en cualquier momento en el proceso enseñanza-aprendizaje y provoca la actividad escolar. Es decir, el Recurso Didáctico es una exigencia de lo que está siendo estudiado por medio de palabras, a fin de hacerlo concreto e intuitivo y desempeña un papel destacado en la enseñanza, por lo que debe hacerse constar que el Recurso Didáctico necesita del profesor para animarlo y darle vida. Por ende, estos medios de enseñanza constituyen un factor clave dentro del proceso didáctico. Es por eso, que ellos favorecen para que la comunicación que existe entre los protagonistas pueda establecerse de manera más afectiva. En este proceso de comunicación intervienen diversos componentes como son: la información, el mensaje, el canal, el emisor, el receptor.

En la comunicación, cuando el cambio de actitud que se produce en el sujeto, después de interactuar estos componentes, es duradero, se dice que: Se ha producido el aprendizaje. Los medios de enseñanza desde hace muchos años han servido de apoyo para aumentar la efectividad del trabajo del profesor, sin llegar a sustituir la función educativa y humana del maestro, así como racionalizar la carga de trabajo de los estudiantes y el tiempo necesario para su formación científica, y para elevar la motivación hacia la enseñanza y el aprendizaje.

Hay que tener en cuenta la influencia que ejercen los medios en la formación de la personalidad del estudiante. Los medios reducen el tiempo dedicado al aprendizaje porque objetivan la enseñanza y activan las funciones intelectuales para la adquisición del conocimiento, además, garantizan la asimilación de lo esencial.

Existe bastante confusión respecto a los términos que denominan los medios usados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Desde una perspectiva amplia cabría considerar como recurso cualquier hecho, lugar, objeto, persona, proceso o instrumento que ayude al profesor y al estudiante alcanzar el objetivo de aprendizaje. El concepto de medio es básicamente instrumental, definiéndolos como cualquier dispositivo o equipo que se utiliza para transmitir información entre personas

“El profesor no solo debe limitarse a la exposición oral de un contenido, pues, se corre el riesgo de que la información transmitida tenga escasa significación para el estudiante y deje una huella aún menor. Los métodos activos constituyen la única alternativa para superar el gran pecado de la oratoria magisterial, pero dichos métodos no pueden prescindir de los Recursos ' Didácticos que les den mayor efectividad”.
(Picado, 1995)

Es importante que, todo docente a la hora de enfrentarse a la impartición de una clase deba, seleccionar los recursos o materiales didácticos que tiene pensado utilizar. Muchos piensan que no tiene importancia el material o recursos que escojamos pues lo importante es dar la clase pero se equivocan, es fundamental elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar. Su concepto y uso, han evolucionado a lo largo de la historia sobre todo como consecuencia de la aparición de las nuevas tecnologías.

La pizarra ha sido uno de los recursos didácticos más utilizados por los docentes y así lo seguirá siendo. Han aparecido multitud de recursos didácticos, que van desde las nuevas tecnologías, a la prensa y los recursos audiovisuales. Hoy en día el docente tiene muchos recursos a su alcance para lograr una formación de calidad del estudiante.

2.1.13 Importancia de Los Recursos Didácticos

“Estos Recursos tienen una gran importancia ya que si son bien empleados facilitan, hacen ameno y acortan el viaje del aprendizaje. Hoy en día utilizamos los Recursos para ilustrar y sobre todo para que el estudiantado actúe e investiguen. Así para investigar, adquirir y servirnos de los conocimientos o experiencias, es necesario la utilización de

Recursos Didácticos que nos ayuden a comprender y dominar las materias y asuntos del aprendizaje”. (Picado, 1995)

Estos materiales sirven de nexo entre lo que está siendo estudiado por medio de las palabras del profesor y la realidad objetiva que llega al estudiante. Todo material didáctico necesita la utilización y explicación del profesor, para animarlo y darle vida. La importancia que los recursos didácticos tienden en los procesos de innovación llevada frecuentemente a asociar, creación recursos con innovación educativa.

Fundamentalmente porque los recursos son intermediarios curriculares, y si queremos incidir en la faceta de diseño curricular de los profesores, los recursos didácticos constituyen un importante campo de actuación. Todos los recursos y procedimientos didácticos son valiosos auxiliares en el proceso de enseñanza- aprendizaje si son empleados adecuadamente.

La mejor metodología es aquella que utiliza estrategias, formas de trabajo, materiales y contextos variados, de modo que se pueda conectar en un momento u otro con el mayor número estudiantes. Es conveniente recordar que hasta hace poco los Recursos Didácticos tenían una finalidad solamente ilustrativa, se presentaba al estudiante con el objeto de esclarecer lo que se le había dicho con palabras. Además de ilustrar, tienen por objeto llevar al estudiantado a trabajar, investigar, descubrir y construir lo aprendido. Son más funcionales y dinámicos, propician la oportunidad de enriquecer la experiencia del estudiante, aproximadamente a la realidad y ofreciéndole la ocasión para actuar, por lo que cuenta con: Recursos personales, formados por todos aquellos profesionales, ya sean compañeros o personas que desempeñan fuera del centro su labor.

2.1.14 Clasificación de los Recursos Didácticos

“A partir de la consideración de la plataforma tecnológica en la que se sustenten, los medios didácticos, y por ende los recursos educativos en general, se suelen clasificar en tres grupos, los cuales incluyen subgrupos muy importantes, en el momento de seleccionar un tema”. (Corrales & Sierras, 2002, pág. 88)

Y estos materiales son: Materiales convencionales, Materiales audiovisuales y Nuevas tecnologías.

- **Materiales convencionales:**

Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos.

Tableros didácticos; pizarra.

Materiales manipulativos: recortables, cartulinas.

- **Materiales audiovisuales:**

Imágenes fijas proyectarles (fotos): diapositivas, fotografías... Materiales sonoros (audio): CD interactivos Materiales audiovisuales: películas, vídeos,

- **Nuevas tecnologías:**

Proyector de exposiciones fijas. Películas interactivas Proyector de acetatos. Presentaciones multimedia

2.2 Como hacer un Manual

“Un manual es una recopilación en forma de texto, que recoge minuciosa y detalladamente las instrucciones que se deben seguir para realizar una determinada actividad, de una manera sencilla, para que sea fácil de entender, y permita al lector, desarrollar correctamente la actividad propuesta. El Manual de Procesos y Procedimientos documenta la experiencia, el conocimiento y las técnicas que se generan en un organismo; se considera que esta suma de experiencias y técnicas conforman la tecnología de la organización, misma que sirve de base para que siga creciendo y se desarrolle”. (Álvarez, 2006).

Cuando se documenta la tecnología, se contribuye a enfocar los esfuerzos y la atención de los integrantes de una organización hacia la mejora de los sistemas de trabajo y su nivel de competitividad”.

2.2.1 El Tema

“Lo primero que hay que saber es el tema que queremos tratar en nuestro manual y aunque parezca obvio, si no tenemos un tema bien definido lo más probable es acabar tratando aspectos que originalmente no se querían tratar”. (Escribano, 2000, pág. 55).

Debemos tener claro el tema genérico y el nivel de concreción que va a tener nuestro manual”.

2.2.2 El Público

“Si ya tenemos el tema escogido, debemos definir nuestro público objetivo (nuestro Target) y comprobar que se adapta a nuestro tema. No es lo mismo hacer un manual para principiantes que para expertos en una

materia. Nuestro público determinará el lenguaje que usaremos en la redacción del manual. El tema y el público objetivo están estrechamente relacionados”. (Molina, 2006).

Por ejemplo, no podemos pretender escribir un manual sobre integrales y derivadas para niños de 10 años. Hay que tener esto en cuenta puesto que es determinante en el éxito o fracaso de nuestro manual”.

2.2.3 El medio

“El medio de difusión de un determinado manual es sumamente importante. No tiene nada que ver un manual online con un manual impreso. Si publicamos un manual online, debemos tener claro que la gente no lee los textos largos por falta de tiempo y de motivación”. (Sánchez, 2005, pág. 25).

Por lo que es mejor hacer párrafos cortos y sencillos. Mientras en un manual impreso se puede especificar un poco más con detalle el mensaje que queremos transmitir gracias a las páginas y los gráficos que este debe contener.

2.2.4 La estructura

“La redacción es la parte a la que dedicamos más tiempo, pero lo primero que hay que hacer antes de escribir cualquier cosa es organizar nuestras ideas. Si estamos escribiendo un manual, seguramente sabemos qué es lo que buscan o quieren conseguir los posibles lectores de ese manual y hay que tener en cuenta que los lectores, posiblemente, saben mucho menos que tu del tema. Hay que explicarles todo paso a paso,

adaptando el mensaje al más tonto de los posibles lectores, por esto una correcta estructuración de los contenidos les ayudará a no perderse. Lo más básico que podemos hacer es elaborar una lista de puntos importantes que queremos tratar y posteriormente ordenarlos”. (García & Ramírez, 2009).

Para cada capítulo de la estructura que hemos definido, se puede escribir una pequeña introducción. Cuanto más compleja y larga sea la introducción, más lectores vagos perderemos, pero los interesados en el tema probablemente estén más satisfechos. Además, resulta útil y bastante eficaz intentar mantener un flujo de información a través de nuestro texto, es decir, hacer referencias a lo que ya hemos escrito para que el lector entienda las relaciones entre cada capítulo. En caso de escribir capítulos cortos y breves, es mejor redactar unas conclusiones finales para todo el manual, resumiendo lo que se ha explicado a lo largo de este en unas pocas frases.

Es importante no olvidarse de lo que hemos escrito una vez ha sido publicado. Los usuarios y lectores pueden aportar grandes ideas o mejoras y es de gran utilidad tenerlos en cuenta para hacer pequeños cambios. Además, las personas cometen errores, y es mucho más probable que otros detecten nuestros fallos que no hacerlo nosotros mismos.

2.3 Posicionamiento teórico personal

“El profesor no solo debe limitarse a la exposición oral de un contenido, pues, se corre el riesgo de que la información transmitida tenga escasa significación para el estudiante y deje una huella aún menor. Los métodos activos constituyen la única alternativa para superar el gran pecado de la oratoria magisterial, pero dichos métodos no pueden

prescindir de los Recursos ' Didácticos que les den mayor efectividad.”
(Picado, 1995)

De ahí que considera que al no limitarse a una simple exposición de contenidos, argumentos o conceptos, estaríamos fortaleciendo el aprendizaje de los estudiantes con la experiencia práctica, esto significa que mientras adquieran conceptos lo interioricen, gracias a una guía didáctica que les ayude de una manera clara y precisa a los estudiantes a mejorar sus habilidades.

Se está totalmente de acuerdo con los criterios y sugerencias de cada uno de los autores de los libros, recalcados en este trabajo investigativo, porque permitió tener una idea más clara de cómo realizar un manual didáctico, comprensible y claro.

2.4 Glosario de Términos

Acuarela. Es una pintura sobre papel o cartulina con colores diluidos en agua. Los colores utilizados son transparentes (según la cantidad de agua en la mezcla) y a veces dejan ver el fondo del papel (blanco), que actúa como otro verdadero tono. Se compone de pigmentos aglutinados con goma arábiga o miel.

Agua. Líquido, es una sustancia cuya molécula está formada por dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno (H₂O).

Armonía. Es el equilibrio de las proporciones entre las distintas partes de un todo, y su resultado siempre connota belleza.

Bastidor. Armazón de madera o metal que sirve de soporte a otros elementos. Lienzos pintados que, en los teatros, se pone a los lados del escenario.

Caballete. Un caballete es un mueble que constituye una ayuda vertical para exhibir o fijar algo que se apoya sobre él.

Color. El color es una percepción visual que se genera en el cerebro al interpretar las señales nerviosas que le envían los foto receptores de la retina del ojo y que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético.

Colores intermedios.- Mezclando un primario y un secundario se obtienen los llamados colores intermedios (i), que como su nombre indica están "entre medio" de un color primario (p) y un secundario (s) o viceversa. Otra característica de estos colores es que se denominan con los colores que intervienen en su composición, primero citando el color primario y a continuación el secundario: amarillo-verdoso, rojo-anaranjado, azul-verdoso, azul-violeta, rojo-violeta y amarillo-anaranjado.

Colores primarios.- Son aquellos colores que no pueden obtenerse mediante la mezcla de ningún otro por lo que se consideran absolutos, únicos. Tres son los colores que cumplen con esta característica: amarillo, el rojo y el azul. Mezclando pigmentos de éstos colores pueden obtenerse todos los demás colores.

Colores secundarios.- Son los que se obtienen mezclando dos los colores primarios al 50 %, obteniendo: verde (s), violeta (s) y naranja o anaranjado (s).

Colores terciarios.- Los tonos terciarios se consiguen al mezclar partes iguales de un primario (p) y de un secundario (s) adyacente: amarillo terciario (verde + naranja), rojo terciario (naranja + violeta) y azul terciario (verde + violeta). Los colores terciarios son los más abundantes en la naturaleza y por lo tanto los más usados en la pintura, ya que por ellos brillan los más exaltados y cobran vida los de intensidad media.

Clarooscuro. El clarooscuro (a veces en italiano, chiaroscuro) es una técnica artística (en pintura, dibujo y grabado) consistente en el uso de contrastes fuertes entre los volúmenes iluminados y los ensombrecidos del cuadro para destacar más efectivamente algunos elementos.

Composición. La composición en lingüística es un procedimiento morfológico que permite la creación de neologismos o nuevas palabras.

Creatividad. Es producir algo de la nada, una obra nueva, inventiva, innovadora jamás vista.

Codificada. Hacer o formar un cuerpo de leyes metódico y sistemático. Formular un mensaje siguiendo las reglas de un código, traducir la información.

Cognitiva. Cognitiva es un acto o proceso de conocimiento que engloba los procesos de atención, percepción, memoria, razonamiento, imaginación, toma de decisiones, pensamiento y lenguaje.

Curricular. Plan de estudios. Conjunto de estudios y prácticas destinados a que el estudiante desarrolle plenamente sus posibilidades.

Diseño. Representación gráfica bidimensional o tridimensional de un objeto sobre cualquier soporte.

Estarcido. También llamado esténcil (del inglés estencil) es una técnica artística de decoración en que una plantilla con un dibujo recortado es usada para aplicar pintura, lanzándola a través de dicho recorte, obteniéndose un dibujo con esa forma.

Interactivo. A este término le entendemos como algo que permite al usuario comunicarse con el ordenador, interviniendo directamente, de forma que todas sus instrucciones tienen una respuesta inmediata por parte de la aplicación o del sistema.

Intrínsecas. Después de haber buscado en diferentes fuentes de información, nosotros llegamos a la conclusión que: Intrínsecas significa algo esencial, valor de una cosa. El que tiene de por sí.

Didáctico. Es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje audiovisual. Relativo al oído y a la vista. Procedimientos de información basados en las modernas técnicas de reproducción de imágenes y sonidos,

Innovador. Es la selección organización y utilización creativa de recursos humanos y materiales de formas novedosas y apropiadas que den como resultado el logro de objetivos.

Lúdico, ca. Hemos recopilado información acerca de este término y llegando a la conclusión que Lúdico es perteneciente o relativo al juego.

Luz.- (del latín lux, lucis) es la clase de energía electromagnética radiante que puede ser percibida por el ojo humano en un sentido más amplio, el término luz incluye el rango entero de radiación conocido como el espectro electromagnético.

Matiz. Dentro de la terminología musical, llama matiz a cada uno de los distintos grados o niveles de intensidad o de ritmo en que se realizan uno o varios sonidos, piezas de música completas o pasajes determinados de una obra musical.

Paleta. Pequeña plancha (de madera, plástico o metal) que un artista usa para disponer de sus colores físicamente según va trabajando y realizar sus pequeñas mezclas al momento, es su paleta de colores.

Pigmento. Es un material que cambia el color de la luz que refleja como resultado de la absorción selectiva del color.

Pincel. Hace referencia a cualquier variedad de herramienta que, en su mayoría, cuenta en un extremo con un mango y en el otro con una cantidad considerable de cerdas, alambres, cabellos u otra clase de filamento o material similar.

Pedagógico, ca. Basadas en algunos medios de información la palabra Pedagógico significa, perteneciente o relativo a la pedagogía.

Persuasión. Inducir, mover, obligar a uno con razones a creer o hacer una cosa.

Pragmática. Se obtuvo ciertos datos acerca del término y llegamos a esta definición del mismo: Es Práctico; opuesto a técnico o especulativo

Prototipo. Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa. Se dice de lo expuesto con claridad que sirve para educar o enseñar.

Raspar.- Rallar ligeramente una superficie.

Recurso. Es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Saturación.- Estado de una disolución que ya no admite más cantidad de la sustancia que disuelve:

Sombra.- Una sombra es una región de oscuridad donde la luz es obstaculizada. Una sombra ocupa todo el espacio de detrás de un objeto opaco con una fuente de luz frente a él.

Talento.- Es la capacidad para desempeñar o ejercer una actividad. Se puede considerar como un potencial.

Textura.-es la propiedad que tienen las superficies externas de los objetos, así como las sensaciones que causan, que son captadas por el sentido del tacto. La textura es a veces descrita como la capacidad de sentir sensaciones no táctiles (o sea que no se captan por las manos).

Tono.- representa la cantidad de luz en un color.

Semántica. Relativo a la significación de las palabras. Estudio de la relación entre los signos utilizados en las instrucciones y su significado.

Subjetiva. Relativo al sujeto pensante y no al objeto en sí mismo. Que varía con los gustos, hábitos, modo de enseñar, de cada uno, individual

Tridimensionales. Son aquellos objetos de exhibición que reproducen a escala, formas de otros objetos reales. Constituyen imitaciones llevables a clase, de cuerpos que, si bien interesa conocer, escapan a la manipulación didáctica.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Tipos de investigación

3.1.1. Investigación de campo

Por medio de fuentes de información primaria como la observación la encuesta y la entrevista se logró adentrarse en el problema para proponer una solución apropiada y factible que procure atender la necesidad más urgente, como es el diseño de una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la técnica de la Acuarela.

3.1.2. Investigación Bibliográfica y Documental

Del mismo modo se respaldó en la información bibliográfica y documental que estuvo a nuestro alcance, sea de datos recogidos de libros, revistas, manuales, estudios relacionados al tema, para sustentar nuestro proyecto con bases de amplio sentido de la realidad.

3.2. Métodos

3.2.1. Método Inductivo – Deductivo

Este método permitió analizar el problema en diferentes aspectos y necesidades para llegar al tratamiento general de todo su contexto, permitiendo organizar mejor el proyecto.

3.2.2. Método Analítico – Sintético

Con el método analítico - sintético se observó las variables revisando los antecedentes recogidos a lo largo de la investigación para analizar e interpretar sus partes y llegar a una propuesta de solución.

3.3. Técnicas e instrumentos

3.3.1. La Encuesta

Permitió conseguir importante información de la muestra directamente relacionada con el tema de interés para determinar cuál es la necesidad de los estudiantes con respecto a conocer nuevas técnicas artísticas.

3.4. Población

Se realizó con los estudiantes de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología FECYT.

3.5. Muestra

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) + PQ \frac{E^2}{K^2}}$$

n = tamaño de muestra

PQ. = varianza de la población, valor constante 0.25

N = población universo

(N-1) = corrección geométrica, para muestras grandes ≥ 30

E = margen de error estadísticamente aceptable (0.05)

$$0.02 = 2\% \text{ (mínimo)}$$

$$0.03 = 30\% \text{ (máximo)}$$

K = coeficiente de corrección de error, valor constante 2

$$n = \frac{0.25 \times 134}{(133) + 0.25 \frac{(0.05)^2}{(2)^2}}$$

$$n = \frac{33.5}{(133) + 0.25 \frac{0.0025}{4}}$$

$$n = \frac{33.5}{(133)(0.000625) + 0.25}$$

$$n = \frac{33.5}{0.0831 + 0.25}$$

$$n = \frac{33.5}{0.333125}$$

$$n = 100.562$$

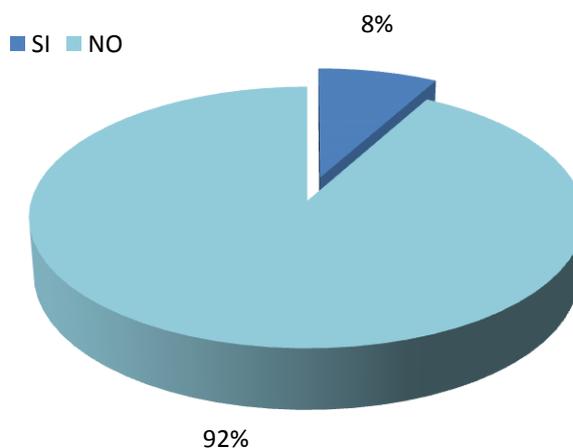
CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. ¿Sabe la forma correcta de pintar la técnica de la acuarela?

1.-	Estudiantes	%
SI	8	8%
NO	92	92%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.
Investigador : Paúl Vallejo

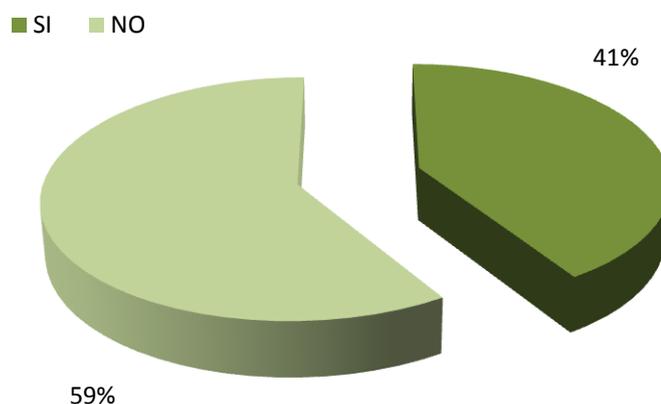


De acuerdo a las repuestas de los Estudiantes de primer año de diseño gráfico de la FECYT el 92% de la población desconoce la forma correcta de pintar la técnica de la acuarela, en contraste el 8% si lo hace, sin embargo podemos decir que el porcentaje de adeptos es sumamente positivo para el desarrollo de nuestra propuesta. Considerando que la ausencia de conocimientos ayudará a la mejor aceptación de la guía por parte de los estudiantes.

2 ¿Sabía usted que el diseño digital no es una actividad estrictamente relacionada con un ordenador sino que también parte de la pintura o a su vez la aplicación práctica de la acuarela?

2.-	Estudiantes	%
SI	41	41%
NO	59	59%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.
Investigador : Paúl Vallejo

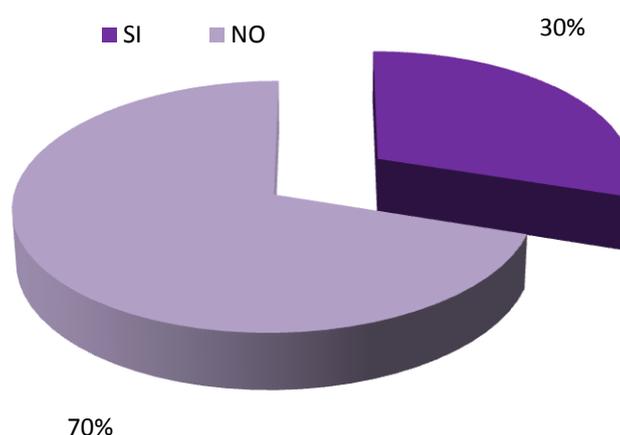


Ahora bien, la evaluación previa para conocer que tanto están informados los estudiantes de diseño de la FECYT, acerca de nuevas técnicas artísticas refuerzan las destrezas en sus trabajos digitales, permitió adentrarse en la realidad para percibir lo mejor posible el medio procurando tomar las estrategias más adecuadas para la presentación y desarrollo de la propuesta de la guía. Observamos el 41% de los estudiantes si conocía de las bondades de conocer más técnicas artísticas para el mejoramiento de sus trabajos y aunque el 59% no lo sabía, se cree oportuno informar mejor a los estudiantes del beneficio de conocer otros medios artísticos para mejorar el desarrollo de su trabajo.

- 3 ¿Sabía usted que el diseño digital no es una actividad estrictamente relacionada con un ordenador sino que también parte de la pintura o a su vez la aplicación práctica de la acuarela?

3.-	Estudiantes	%
SI	30	30%
NO	70	70%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.
Investigador : Paúl Vallejo



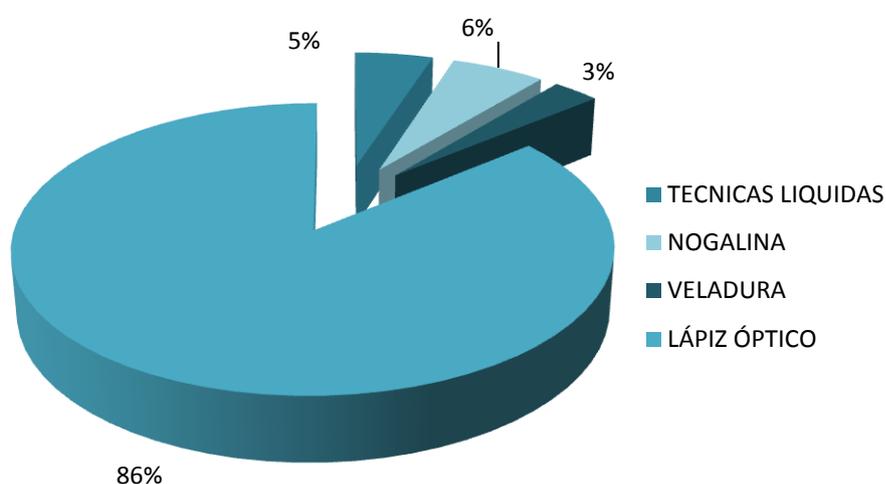
Del mismo modo es importante conocer como los estudiantes se enteraron de que el mundo del diseño está estrechamente relacionado con el arte. El 30% de los estudiantes saben de la relación que existe entre el diseño gráfico y las artes plásticas en general mientras que un 70% no tiene conocimiento.

4 ¿De los siguientes contenidos señale el concepto de aquellos que conozca?

4.-	Estudiantes	%
Técnicas líquidas	5	5%
Nogalina	6	6%
Veladura	3	3%
Lápiz óptico	86	86%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.

Investigador : Paúl Vallejo



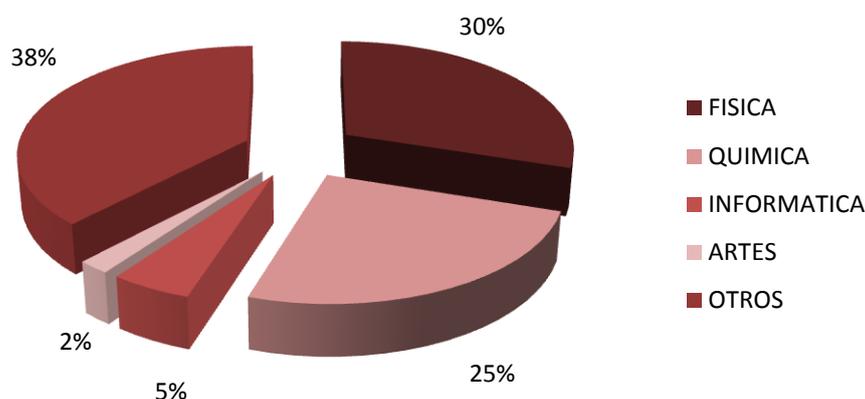
Si nos ponemos a analizar cuántos estudiantes conocen algún concepto artístico nos damos cuenta que muy pocos conocen los distintos efectos y formas de pintar. El 5% conoce acerca de técnicas líquidas, un 6% sabe que es la nogalina, el 3% tiene una idea de lo que se trata una veladura mientras un 86% conoce esta herramienta digital llamada lápiz óptico que lastimosamente si no se posee una buena destreza manual de poco les servirá si no practican previamente con lápices y pinceles comunes sumado con una buena información de cómo usarlos.

5 ¿De qué especialidad se graduó en el colegio?

5.-	Estudiantes	%
Física	30	30%
Química	25	25%
Informática	5	5%
Otros	38	38%
Artes	2	2%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.

Investigador : Paúl Vallejo

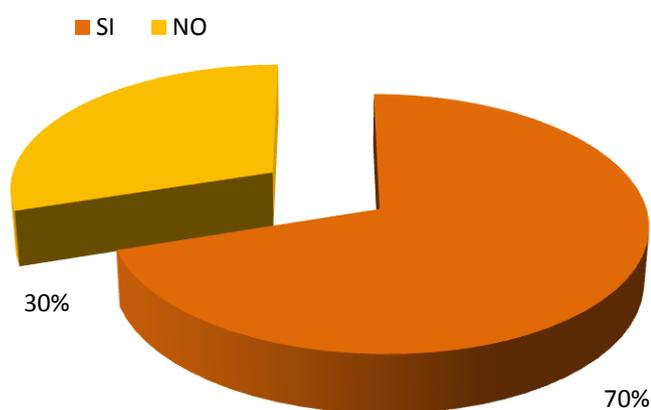


En este cuadro observamos como los estudiantes de las diferentes especialidades no han recibido conocimientos estrictamente de materias artísticas de ahí el desconocimiento respecto a las técnicas líquidas como la acuarela así el 30% son de física, el 25% es de química, un 5% viene de informática, el 38% son de otros y tan solo el 2% son de artes de aquí que se hace necesario impulsar gestiones para fortalecer y motivar a los estudiantes a investigar sobre nuevos conocimientos para impulsarlos con algún tipo de ayuda que les brinde los suficientes recursos para desarrollar proyectos.

6 ¿Cree usted que tiene desventaja con los conocimientos y destrezas de un estudiante de artes

6.-	Estudiantes	%
SI	70	70%
NO	30	30%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.
Investigador : Paúl Vallejo



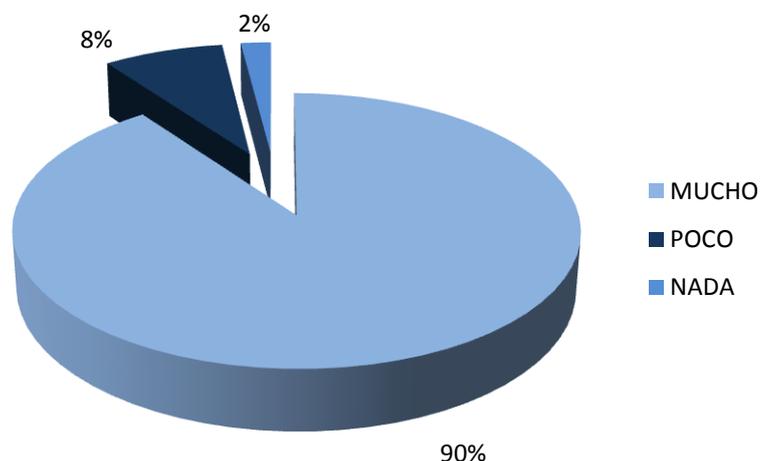
Es un hecho que los estudiantes sienten una gran desventaja con respecto a los que estudiaron artes en un colegio, un 70% de los estudiantes encuestados coinciden en si hay diferencia en haber estudiado artes, mientras el 30%, piensa que es lo mismo pero la realidad es que siempre hay diferencias entre un estudiante con conocimientos previos de arte con los que no los tienen, el mundo artístico y del diseño son correlacionados por eso esta propuesta tratará de hallar equilibrio entre los estudiantes de diseño de la FECYT.

7 ¿Si en la biblioteca universitaria existiera un manual o guía para enseñar a pintar con acuarela cuánto cree que se beneficiarían los estudiantes?

7-	Estudiantes	%
MUCHO	90	90%
POCO	8	8%
NADA	2	2%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.

Investigador : Paúl Vallejo



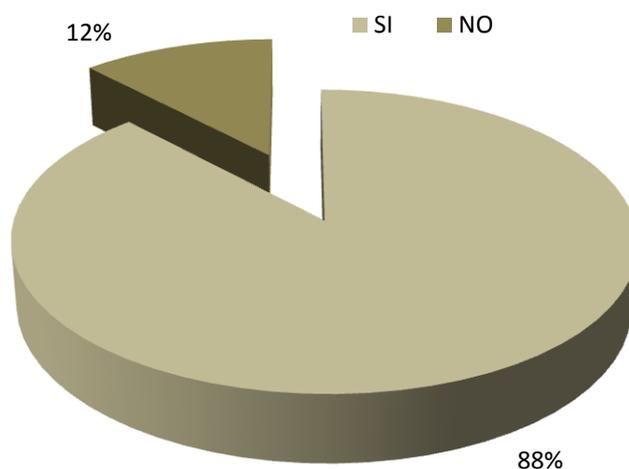
La motivación juega un papel de gran valor en la promoción con ello se puede lograr satisfacción para el público en la calidad un producto. Dentro de esta propuesta de una guía didáctica sobre la aplicación de la acuarela, se motiva a los estudiantes por ello un 90% considera beneficioso la existencia de una guía sobre la aplicación de la acuarela, el 8% cree que un poco y el 2% no cree que sirva, por la mayoría que evidenciamos es totalmente factible el desarrollo de este proyecto.

8 ¿Tiene problemas para aprender y poner en práctica temas artísticos acerca de teoría del color o composición y no se siente satisfecho con los resultados de sus trabajos?

8.-	Estudiantes	%
SI	88	88%
NO	12	12%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.

Investigador : Paúl Vallejo



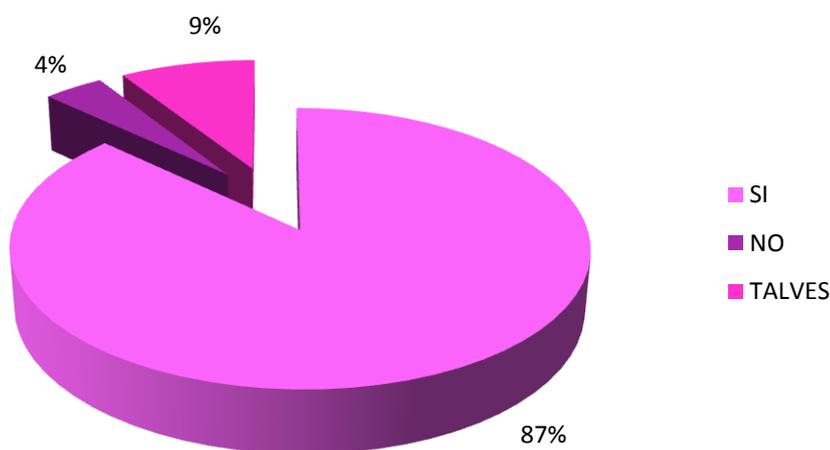
Así el 88% considera cierta dificultad para desarrollar trabajos de arte en la especialidad mientras el 12% no tiene dificultad, evidenciamos que se hace necesario una guía que facilite el aprendizaje mediante el desarrollo creativo de trabajos artísticos por medio de la experiencia práctica de los mismos.

9 ¿Le gustaría tener a su alcance una guía didáctica que fortalezca sus conocimientos acerca de teoría del color y la aplicación de la acuarela?

9.-	Estudiantes	%
SI	87	87%
NO	4	4%
TALVÉS	9	9%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.

Investigador : Paúl Vallejo

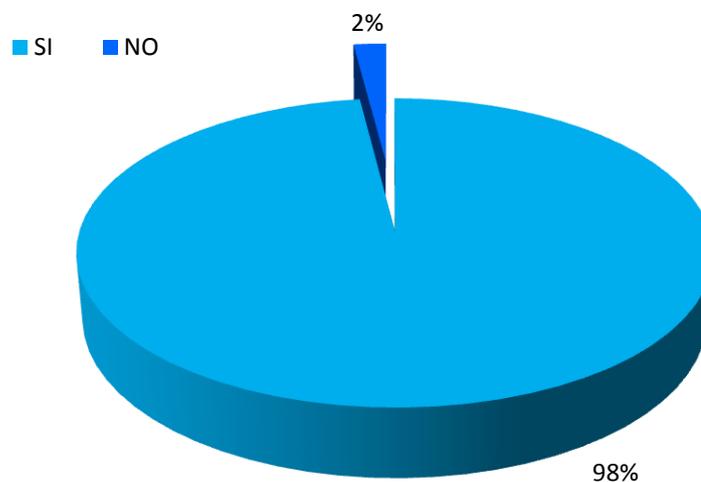


Observamos que el 87% de estudiantes esta de acuerdo en tener a su alcance una guia de aprendizaje que ayude a mejorar sus conocimientos, un 4% no esta de acuerdo pero el 9% se inclina por un talves, esto significa que si contribuye en el aprendizaje una guía didáctica sobre la aplicación de la acuarela y sus múltiples posibilidades estéticas y artísticas para desarrollar la creatividad y el buen gusto estético.

10 Le gustaría dominar la técnica de pintar con acuarela?

10.-	Estudiantes	%
SI	98	98%
NO	2	2%
TOTAL	100	100%

Fuente: Estudiantes de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT.
Investigador : Paúl Vallejo



Habíamos mencionado anteriormente la desventaja que los estudiantes de diseño manifestaron por la carencia de conocimientos artísticos en relación a los bachilleres en artes, ellos plantean que una de las razones para ver un notable desequilibrio es la falta de conocimientos y prácticas artísticas, la acuarela es una técnica detallada y completa, no solo conocerán de composición, color, o planos, mas bien irán desarrollando progresivamente sus habilidades de percepción y estética, el arte y el diseño van de la mano. Motivados por esto un 98% si se interesa en aprender la técnica de acuarela un 2% no lo está pero la versatilidad de la guía logrará persuadirlos a aprender.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

5.1. Conclusiones

- Como resultado inicial del diagnóstico se evidenció que el uso de los medios pedagógicos de la carrera de diseño gráfico con respecto a las materias artísticas son deficientes y tienen escasa incidencia en la calidad de los trabajos de diseño de los estudiantes por la ausencia de recursos didácticos que le motiven a los estudiantes a mejorar cada día y que lo ayude a mejorar la calidad de sus diseños dentro de la universidad.
- Luego de analizar el sustento teórico acerca de métodos didácticos sobre todo en el campo artístico, se verificó que es posible diseñar una guía didáctica para la aplicación de la acuarela, considerando que esta técnica es muy importante para dominar color y texturas, temas muy importantes y subestimados por los docentes y estudiantes de la carrera de diseño gráfico no solo de la universidad y través de la encuestas realizadas se obtuvo como resultado final que los estudiantes de diseño les interesa mucho el conocer y dominar varias técnicas artísticas incluyendo la acuarela.
- Habiendo establecido los parámetros básicos para la realización de la guía, se obtuvo un manual muy claro, preciso y didáctico con imágenes nítidas y redacción de texto muy preciso, enfocado a los requerimientos de los estudiantes, se interactuó con ellos, mediante

charlas para ver sus opiniones obteniendo muy buenas críticas, se recomendó su difusión en medios impresos de alta calidad y que estén varios ejemplares al alcance de los estudiantes en la biblioteca de la universidad.

5.2. Recomendaciones

- A los docentes de la carrera de diseño, para que hagan de este manual un refuerzo en sus enseñanzas y motiven a los estudiantes a practicar y dominar las técnicas artísticas como lo es la acuarela, porque el arte va de la mano del diseño y de este modo podrán realizar trabajos de diseño de alta calidad ya que los mejores diseñadores del planeta tienen bases y estudios artísticos.
- A los estudiantes que no subestimen una técnica artística, por simple que parezca, porque esta puede ser los pilares de sus conocimientos, tanto en color, efectos y texturas, ya que los programas de diseño no enseñan nada de esto, solo dan herramientas para que sus conocimientos y habilidades sean explotadas.
- Es recomendable la publicación de esta guía didáctica y queda en manos de sus directivos los archivos e información necesaria de este trabajo investigativo y práctico, para que gestionen su publicación en el Departamento de Diseño y Biblioteca de la universidad. Para educar, informar y poner al alcance de los docentes y estudiantes de diseño esta guía de orientación, ya que la misma contiene secretos y trucos de la técnica de la acuarela, nada comunes y novedosos que les será de mucha ayuda para mejorar sus habilidades tanto en diseño publicitario, como en el arte puro.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE LA ACUARELA”

6.1. Justificación e Importancia

La presente Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de la Acuarela, constituye una herramienta de amplia utilidad para los estudiantes de primer año de la carrera de diseño gráfico de la FECYT porque les ayudará a mejorar sus destrezas y habilidades artísticas y al motivarlos al dominar esta técnica, inevitablemente sus trabajos y diseños serán de mejor calidad, además de contribuir esta guía o manual en la educación de la universidad, porque estará a disposición de la misma. Hoy en día el arte y el diseño van de la mano, en ambos prevalece la creatividad y el gusto estético para generar no solo diseños comerciales sino obras artísticas.

6.1.1. Objetivo General

Ofrecer un novedoso medio didáctico a los estudiantes de primer año de la especialidad de diseño gráfico de la FECYT, con el fin de nivelar, mejorar y potenciar su creatividad y sus habilidades con respecto al diseño publicitario y artístico.

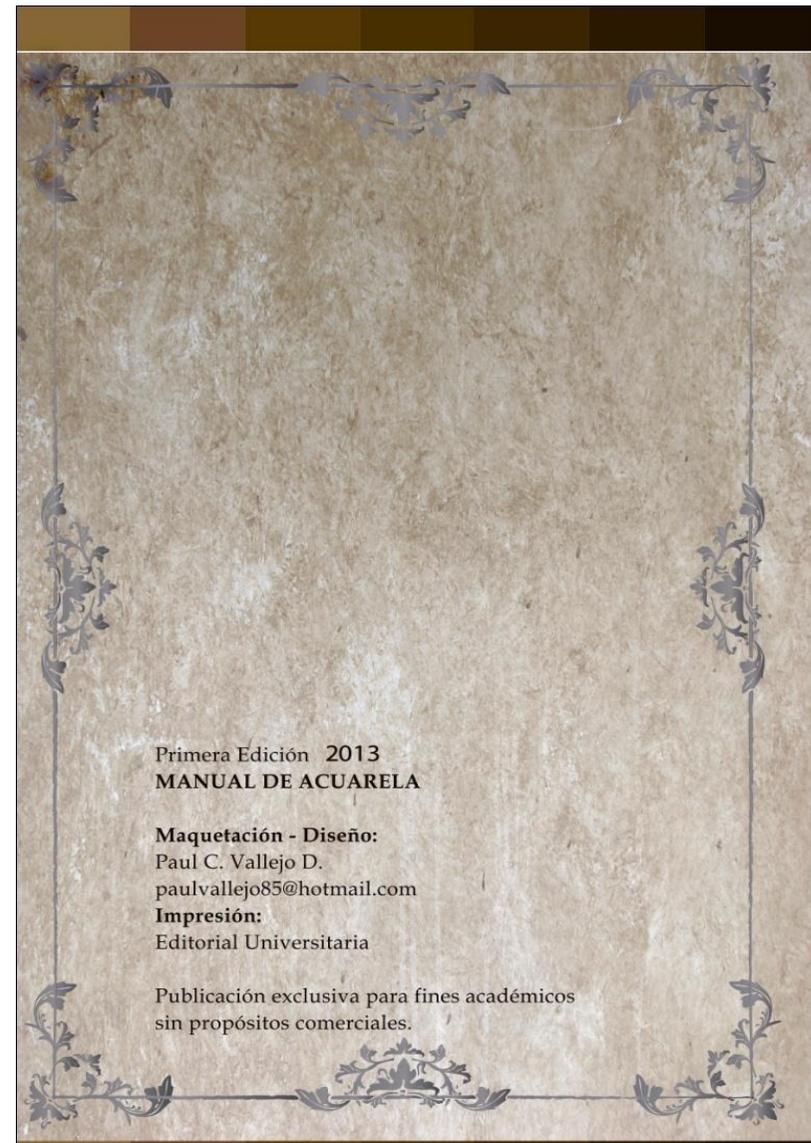
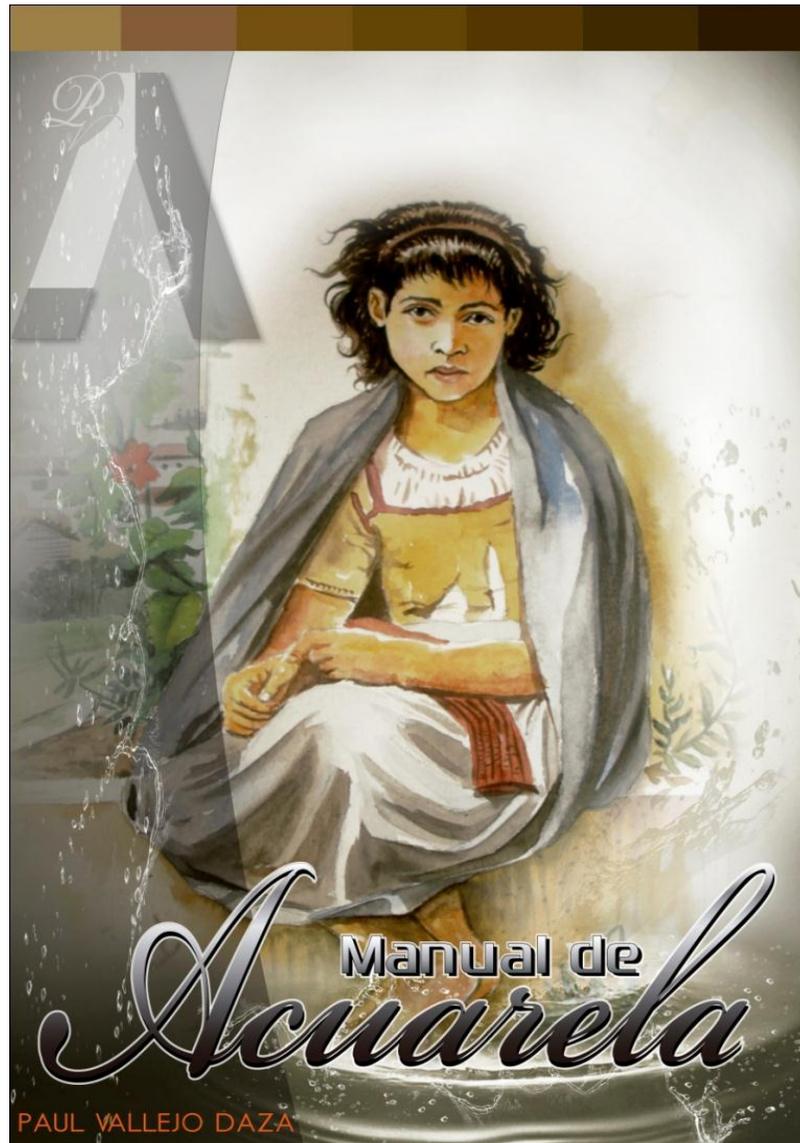
6.2. Difusión

Es pertinente la edición de varios ejemplares de la propuesta para poner al alcance de los estudiantes una guía de aprendizaje queda bajo la responsabilidad de la universidad y la facultad la difusión del mismo, debiendo gestionar el financiamiento respectivo de los organismos seccionales pertinentes. Consideramos que la propuesta debe ser difundida con premura por la necesidad de los estudiantes.

6.3. Ubicación Sectorial y Física

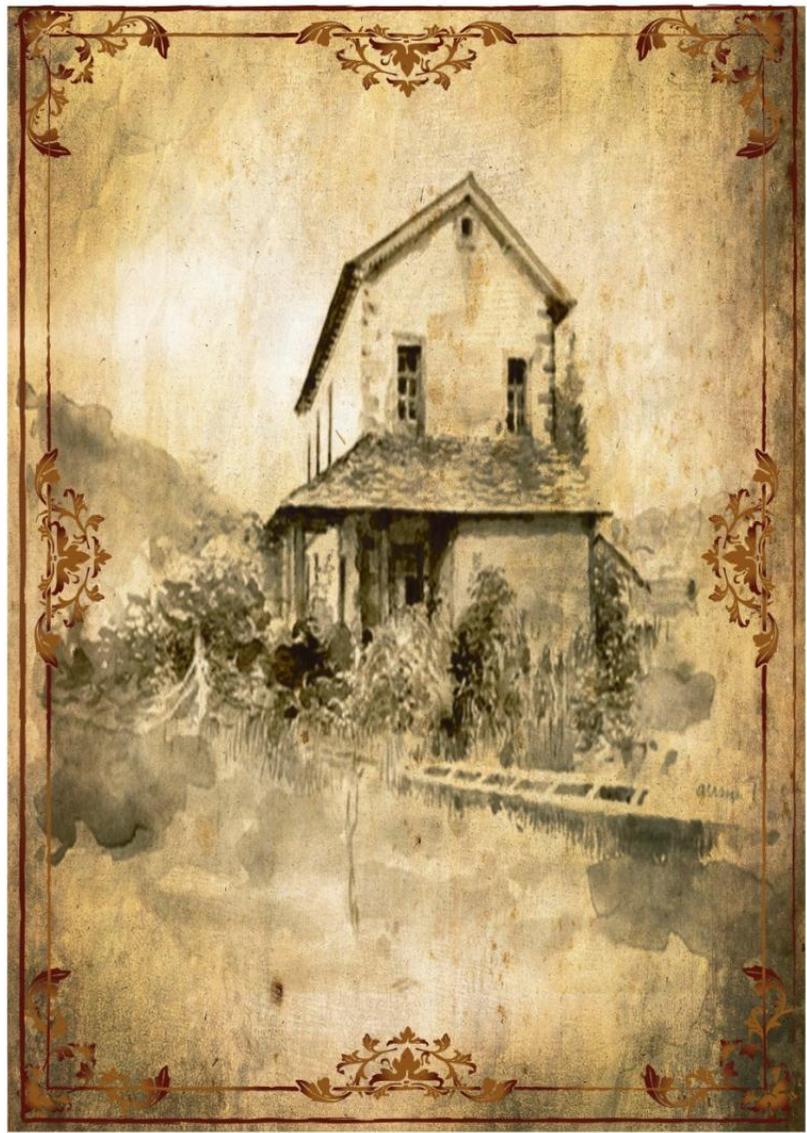
El desarrollo del trabajo de grado se dió dentro de la provincia de Imbabura en la ciudad de Ibarra, este subsiguió a la investigación realizada en la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología FECYT, de la Universidad Técnica del Norte.

6.4 DESARROLLO DE LA PROPUESTA



Indice

Introducción.....	5
Materiales para pintar acuarela.....	6
Ejercicios de práctica.....	7
Bosquejando el paisaje.....	10
Aplicando efectos al paisaje.....	12
Figura humana y paisaje.....	14
Niña campesina.....	14
Jesús.....	20
Niña indígena.....	26
El arte de pintar.....	30



Introducción

El arte es la expresión de la belleza, un mundo subjetivo sujeto a ideas nuevas, la acuarela es una técnica seductora que utiliza sus múltiples atractivos para subyugar a muchos, no se resuelve por fórmulas ni recetas maestras mágicas invariables o con unos cuantos "trucos", requiere un estudio y constancia rayando en la obstinación con el fin de conocer la técnica. La acuarela es una técnica de exquisita riqueza práctica es aprender a manejar efectos de color y técnicas impresionantes, mientras más se practica mejores son los resultados. La creatividad no tiene barreras, es la constante búsqueda de estilo y sobriedad para dejar a libre albedrío las ideas.

«La imaginación es generosa y desprendida; la inteligencia calcula y se aferra a lo que sea»

-Tomas Huxley-

6

MATERIALES



7

EJERCICIOS Y PRÁCTICAS

El primer ejercicio es aprender a degradar un solo color en este caso el azul, la clave está en mojar el espacio que se requiere degradar, empezamos pintando de azul en un extremo en el medio se fusiona con el agua dando la apariencia de un celeste y al final se termina sin color.



El segundo paso es degradar dos colores el amarillo degradado al rojo, humedeciendo el espacio designado empezamos pintando el amarillo intenso hasta la mitad, cambiamos de pincel y de color y desde el otro extremo pintamos rojo, logrando la fusión de estos colores tenemos un naranja en el medio con una degradación total.



El siguiente es un efecto muy sencillo y consiste en agregar una pizca de sal al color húmedo, esto separará el color destruyéndolo un poco, usaremos este efecto para detalles como paredes viejas, tierra, etc. Será decisión personal el cómo y dónde usarlo.



8

Este efecto es muy útil para dar detalles rústicos o cuarteados, consiste en agregar azúcar al color húmedo en caso el café, al contrario de la sal contrae el color dándole un acabado profesional a sus trabajos.



El siguiente paso es fusionar el azúcar con la sal, dependiendo la cantidad de agua, la intensidad del color y la suma de estos elementos los efectos pueden ser muy variados y en ocasiones irrepetibles.



El ejercicio que haremos a continuación es uno de los más usados gracias a sus fabulosos resultados en cuanto se refiere a dejar espacios en blanco, simplemente frotamos suavemente sobre la cartulina cera de vela que no tenga color.

Los efectos que se pueden conseguir son innumerables ya que podemos degradar dos o tres colores sin perder las características del efecto que deja la vela aquí un ejemplo usando la gama del amarillo hasta llegar al café oscuro nótese que no se perdió ningún espacio blanco.



9

EJERCICIOS Y PRÁCTICAS

Por último realizaremos el ejercicio más complejo de todos y es degradar cinco colores, el truco está en mojar todo el espacio que se va a degradar, empezaremos por el color amarillo al sobreponer el rojo se convertirá automáticamente en naranja. Luego al rojo sobreponemos el azul, y entre estos dos colores se hará un violeta, este ejercicio debemos practicarlo constantemente lo importante es lograr una buena analogía entre los colores.

En este ejemplo observamos como pueden realizarse todos los ejercicios en una sola práctica, no se requiere de grandes espacios simplemente delimitamos las zonas en que se va a pintar, la clave es practicar cada uno de ellos hasta dominarlos, la creatividad es esencial, depende de nosotros saber fusionarlos.

Así estaremos listos para el siguiente paso, usar estos trucos y efectos en bellos trabajos de acuarela.



10

BOSQUEJANDO EL PAISAJE

El primer paso es tensar la cartulina por los cuatro bordes, esto permitirá que no se ondule y le dará un margen definido.

Al momento de dibujar el paisaje debemos hacerlo con un lápiz suave con trazados sutiles evitando marcar la cartulina para que al final el trazo sea borrado.



A continuación mojamos la cartulina en la zona que vamos a pintar, en este caso la parte del cielo....



Mientras esta húmedo la zona del cielo pintamos con violeta, este se obtiene mezclando el azul con el rojo, en este caso predomina el azul, en la parte superior y en la parte inferior trataremos de fusionar el color, con el agua para que se note una degradación.





Aquí se puede apreciar el cielo terminado, el efecto de la perspectiva aérea es ir degradando la intensidad del color desde arriba hacia abajo.



Luego usaremos la vela en las zonas que deseamos que haya irregularidad de color en este caso las paredes y el suelo.

Aquí usamos el azul intenso con un poco de violeta para la montaña, en la parte inferior igual que el cielo degradamos el tono con más agua, esto dará el efecto de neblina.



12

APLICANDO EFECTOS



Después aplicamos el color ocre en la zona de la pared y en los lugares de sombra el café oscuro, luego con el cepillo de dientes salpicamos dando el efecto de deteriorado.

A continuación damos el mismo efecto al resto de la casa y con un pincel fino, dibujamos los detalles de los trizados en la pared.



Para finalizar con el mismo pincel definiremos detalles como ventanas y puertas, procurando dar efectos de una pared desgastada en toda la casa.



13

Ahora para el suelo integramos colores de tierra, como el ocre, el café y verde claro para la hierba, procurando que estos colores se fundan mientras están húmedos.



Cuado se haya secado la zona del suelo incluimos detalles con un pincel fino, pintando arbustos hierbas y rocas. Esto es importante para dar a cada zona su textura correspondiente.

Cuando hayamos terminado las texturas, pintamos algunos árboles lejanos, las tejas de la otra casa y los arbustos mas cercanos. Así damos por terminado nuestro primer proyecto.



14

NIÑA CAMPESINA

Del mismo modo que hemos hecho los trabajos anteriores, tensamos la cartulina con cinta adhesiva y dibujamos el diseño elegido con un lápiz suave.



A continuación pintamos la sombra de la niña proyectada en la pared, con un tono café oscuro pero en una contextura aguada, y con el mismo color la mancha superior en la pared.

Inmediatamnte pintamos la zona del rostro con un naranja muy líquido, para la base, dando el volumen del rostro, dejando en las zonas de luz el blanco de la cartulina.





15

Después pintamos los respectivos
sombras en el cuello, ojos, nariz y orejas
con un café oscuro y
dejamos secar.



Luego definimos el detalle de
las cejas, párpados, pestañas, ternillas
y unión de los labios con un café
mezclado con negro, igualmente en
un estado muy líquido.

Para el cabello, usamos café
como base y algunos detalles
con un café oscuro.



16



Una vez seca la base del cabello
mezclamos el café oscuro con
negro para dar mas detalle al
volumen de los rizos, cejas, pestañas
y pupilas, siendo muy cuidadosos
en no empastar el color.

Una vez terminada la zona del
rostro continuamos con la chalina
pintamos la base de color azul de
baja intensidad y para los pliegues
al mismo azul le mezclamos con un
poco de negro y buscamos dar el
efecto de volumen y sombra al pliegue.



Del mismo modo que pintamos
la primera parte de la chalina lo
hacemos con el otro lado y la zona
de la falda dando el color de base y
luego el detalle de los pliegues.



17

Para la zona de la blusa damos un amarillo como base, rojo para los filis y café obscuro para las sombras y pliegues.



A continuación pintamos la zona de los brazos, usamos los mismos tonos q ocupamos en el rostro, la bufanda que sostiene la niña pintamos con rojo de base y un café obscuro para las sombras y los pliegues.



Aquí se puede apreciar como quedan las sombras de los brazos y de la bufanda agregando el café obscuro y para dar los pliegues de la blusa blanca q en este caso es el mismo color de la cartulina ocupamos un poco de violeta bien aguado.



18

FIGURA HUMANA.



Para la grada donde está sentada la niña se ocupó un café obscuro, el mismo color para el piso. Luego agregamos detalles como algunas hojas con verde obscuro.

A continuación pintamos la base de los pies con un naranja de muy baja intensidad y para la puerta de atrás un violeta como base e integramos detalles como rocas en el piso con el mismo color.



Finalmente damos sombras a los pies, volumen a los dedos y proyectamos la sombras en el piso con un café obscuro.





19

Ahora pintamos el paisaje del fondo, el cielo lo pintamos azul degradando al blanco de la cartulina, un verde claro para la montaña, café rojizo para la base de los techos de las casas, y para la sombra en las paredes un violeta azulado.



Para el piso usamos verde, para la tierra que está detrás de la niña café claro como base y café oscuro como sombras, por último un verde oscuro para los arbustos de atrás.



Finalmente, la planta es de color verde claro intenso y en las sombras degradamos con azul, las flores son rojo carmín. Pero las sombras de las casas café, con un tercio de negro, los detalles de la pared con ocre claro. Ahora observa el trabajo terminado.



20

TEMAS LIBRES- JESÚS

Como siempre el primer paso es tensar la cartulina por los cuatro bordes luego dibujamos con trazos muy suaves para que el lápiz al final no sea vea.



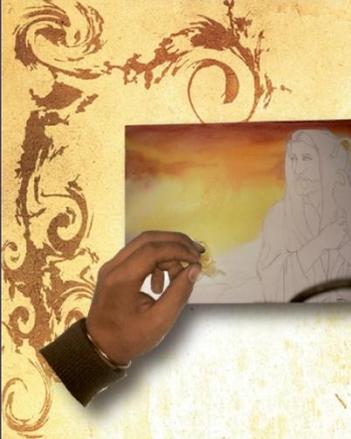
Ahora colocamos la cera por todos los sitios que decidamos que haya irregularidad de color, en este caso parte del manto, en las ovejas y un poco en el río.

A continuación pintamos de amarillo la parte del cielo inmediatamente agregamos el naranja en la parte superior para que se fundan estos dos tonos.





21



Sobre el amarillo y el naranja pintamos con un color rojo carmín. Recuerde que esto tiene que hacer rápidamente mientras están húmedos los colores... Por último con un papel absorbente retiramos el color amarillo en la parte inferior del cielo, para que se note un efecto de degradación.



Después que la zona del cielo se haya secado mezclamos el rojo carmín con un poco de negro y con manchas líquidas utilizando un pincel mediano daremos el aspecto de arbustos, de igual manera dejamos secar.

Ahora en la zona del río pintamos con los colores del cielo y en lo que respecta a la pradera usamos un verde amarillento y conforme se vaya acercando utilizaremos un verde más intenso el mismo que aprovecharemos para las sombras de las ovejas.



22



En lo que se refiere a las ovejas las pintamos una por una, y la base es un amarillo degradado con un naranja y luego con un café oscuro.

Los detalles de la lana y la cara de las ovejas las realizaremos con el color negro utilizando un pincel fino de igual manera algunas hierbas; cuando se seque continuaremos con la siguiente oveja.



Para la vestimenta usamos un amarillo con ocre, al mismo tiempo nos servirá como base, recomendamos pintar por zonas ya que mientras este húmeda la base es posible sobreponer otros tonos.



23



Aquí se puede apreciar que mientras estaba húmedo el amarillo se sobrepuso un café oscuro para dar el efecto de pliegues y sombras.

Del mismo modo pintamos las ovejas esperando que se seque una zona para continuar con la otra, dando el color de base y mientras esta húmedo hacemos otros efectos con un color más fuerte como en los pliegues del manto.



Para las manos usamos un naranja amarillento como base mientras aún no se seca con un café oscuro damos las sombras de los dedos y el volumen de los brazos.



JESÚS -DETALLES

24



Cuando se haya secado la zona de la vestimenta y las manos, procedemos a pintar el bastón y el protector del codo lo haremos con un color café rojizo de base y luego para los detalles un café oscuro usando un pincel fino.

Ahora para el rostro daremos como base un amarillo mezclado con un poco de rojo, y no se olviden de sacar la transparencia, trabajar con mucha agua.



Inmediatamente agregamos un color naranja mezclando con un poco de café claro para dar el efecto de volumen del rostro y de las sombras.



25

El siguiente paso es pintar con un café claro la base para los ojos y el cabello, una vez secas las zonas pintamos el borde de los párpados, las cejas y el movimiento del cabello con un café oscuro. Por último con el negro resaltamos las pupilas y las sombras del cabello.



Finalmente para la barba utilizamos los mismos tonos del cabello, en los labios usamos como base un rojo carmín, y en las sombras el café oscuro respectivamente.

Ahora contemplamos el trabajo terminado.



NIÑA INDÍGENA

26

Después de haber tensado la cartulina, dibujamos el diseño, y agregamos agua a la zona del cielo, aquí incluimos un azul de los colorantes vegetales, ya que son colores más intensos que las acurelas.



Luego pintamos las montañas con azul y violeta, antes que se seque colocamos unas gotas de cloro, en la parte inferior esto dará un efecto de neblina.



Una vez secas las partes del cielo y montañas pintamos el sombrero de la niña, usando el color ocre en la parte superior y café oscuro en la inferior.

27

El siguiente paso es humedecer la zona de la hierba e inmediatamente colocar el color verde claro en la parte de atrás y adelante un verde azulado, para lograr el efecto de lejanía.



Todo esto se hace si está húmeda la cartulina.

A continuación pintamos el rostro de la niña, la base en este caso es un café claro, acentuando en las partes profundas del rostro conseguiremos volumen.



Esfumando los matíces con agua, procurando no empastar.



Pintamos la boca de color rojo, pero igual que el rostro, lo acentuamos en las zonas de sombra o profundidad.

Pero esta vez lo hacemos cuando el rostro ya este seco.

NIÑA INDÍGENA ROSTRO

28

A continuación con un pincel fino #2 mezclamos el café oscuro con el negro, para pintar detalles de los ojos la nariz y la unión de los labios.



Integramos sombras con un café más oscuro al de la base del rostro, para el cuello, frente, oreja, y debajo de las cejas esfumamos.



Una vez terminado el rostro con los mismos colores pintamos las manos y el sombrero que sostiene la niña, con un azul claro, dando las respectivas sombras y detalles.



29



Luego con un verde más oscuro realizaremos las sombras y pliegues del vestido, y pintamos detalles de hierbas cercanas en la parte de abajo de la niña.



En el bolso pintamos franjas de verde claro y naranja alternando en cada franja, luego de secarse con un pincel fino hacemos detalles de triángulos y cuadrados para dar el efecto de tejido.



En la parte del brazo ocupamos un rojo intenso.

Para la base del color del perrito, ocupamos el ocre y el amarillo, para las sombras en café oscuro. Finalmente pintamos detalles como la lana, la cara del perrito con un café oscuro, algunos triángulos en la parte inferior del vestido y algunas aves a la distancia.



Ahora contemplamos el trabajo terminado.

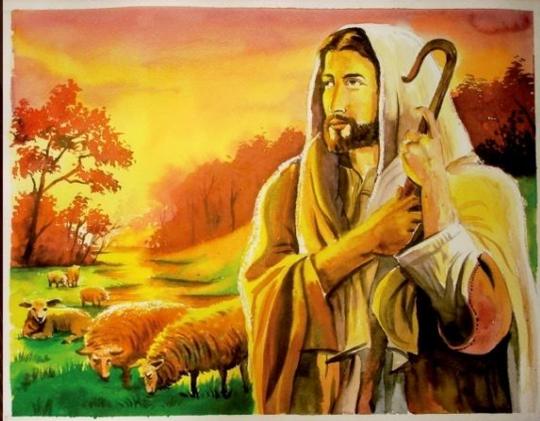
30

El arte de Pintar

El Arte de Pintar.

El arte de Pintar



El Arte de Pintar.



Este manual te ayudará a encontrar ideas creativas, pintar es fácil, es jugar con el buen gusto; esta serie fue creada por un artista apasionado para que disfrutes del fascinante mundo del color. Desde sencillas actividades técnicas, hasta verdaderos proyectos de artista, es una guía perfecta para que desarrolles tus habilidades y creatividad.

7.1 IMPACTOS

7.1.2 Impacto social.

Se verá reflejado en los estudiantes que tengan acceso a esta guía pues sus conocimientos acerca de la aplicación de la técnica de la acuarela no solo les brindará satisfacción académica sino también les brindará la oportunidad de mejorar sus destrezas y encaminar mejor su creatividad.

7.1.2 impacto educativo.

A través de la publicación de esta guía didáctica despertaremos el interés de los estudiantes por mejorar sus habilidades, además de reforzar su talento, ponemos en sus manos una herramienta que les ayude a aprender mejor con la práctica.

7.1.3 impacto psicológico

De acuerdo a la psicología del color y los niveles de percepción con esta guía no solo se desarrolla un proceso de percepción, se ven involucradas la sensibilidad, el gusto, el artista, el aspecto conductual, creativo, el investigador y finalmente el generador de nuevas ideas.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, M. (2006). *Manual para elaborar manuales de políticas y procedimientos*. México: Panorama Editorial, S.A.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Corrales, M. I., & Sierras, M. (2002). *Diseño de medios didácticos*. Andalucía: Antakira GRafic.
- Diego, A. I. (2007). *Historia del arte tomo 1*. Sevilla: Edimáter.
- Escribano, A. (2000). *Aprender a enseñar (Fundamentos de didáctica general)*. Cuenca (España): Gráficas Cuenca. S.A.
- García, G., & Ramírez, J. (2009). *Manual práctico para elaborar proyectos sociales*. Madrid: SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S.A.
- Gombrich, E. H. (2008). *Historia del arte*. London: PHAIDON PRESS LIMITED.
- Jerome, B. (1998). *Teorías del Aprendizaje*. Madrid: NARCEA, S.A.
- Molina, Z. (2006). *Planeamiento Didáctico*. San José (Costa Rica): EUNED.
- Nérci, I. (1997). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires: Kapeluz.
- Ormrod, J. E. (2003). *Desarrollo de la Educación Psicológica*. Madrid: Almax.
- Parromón, J. M. (2004). *El gran libro de la acuarela*. Barcelona: Nortedur S.L.U.
- Picado, F. M. (1995). *Didáctica General*. San José: EUNED.
- Pozo, J. I. (2006). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid: EDICIONES MORATA, S.L.
- Raynes, J. (2006). *Curso completo de acuarela*. Lima: Imprenta Unión.
- Sánchez, E. (2005). *Medios de comunicación y democracia*. Bogotá: Grupo Editorial Norma, S.A.
- Schunk, D. H. (1997). *Teorías del Aprendizaje*. México: Atlacomulco.

LINCOGAFIAS

1. www.monografias.com
2. www.fotonostra.com
3. www.encarta.com
4. www.google.com.ec
5. www.designbymark.com
6. www.wikipedia.com
7. SAAVEDRA JOSÉ GONZÁLEZ
8. www.anzudesign.com
9. www.tucamon.es/contenido/multimedia-para-ninos
10. Multimedia educativo para niños y educación para la salud.
11. www.espaciologopedico.com/
12. <http://vanguardia.udea.edu.co>
13. Técnicas de investigación
14. <http://www.rrppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>
15. <http://www.scribd.com/doc/7912672/Investigacion-tecnologica>

ANEXOS

Matriz de coherencia

“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FECYT”

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿La elaboración de una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de acuarela para los estudiantes de primer año de la especialidad de Diseño Gráfico en la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología FECYT, permitirá nivelar sus conocimientos acerca de fundamentos de diseño para fortalecer su creatividad y destrezas?</p>	<p>Desarrollar la Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT, para nivelar sus conocimientos de fundamentos de diseño y potenciar su creatividad</p>
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	SUBPROBLEMAS /INTERROGANTES
<ul style="list-style-type: none"> • Diagnosticar el nivel de conocimientos que tienen los estudiantes acerca de la técnica de acuarela. • Analizar el sustento teórico que existe en la biblioteca universitaria acerca de la Enseñanza y Práctica de la técnica de acuarela. • Difundir la propuesta de la Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe necesidad de un aprendizaje de nuevas técnicas artísticas por parte de los estudiantes? • ¿Cómo aportan los estudiantes de artes plásticas con sus conocimientos en la Universidad Técnica del Norte? • ¿Existe necesidad de una Guía Didáctica sobre la Aplicación de la Técnica de Acuarela para los estudiantes del primer año de la especialidad de Diseño Gráfico de la FECYT? • ¿Cómo se debe socializar la propuesta de un manual de acuarela en los estudiantes de diseño gráfico de la FECYT?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
FECYT

Estimado compañero (a):

La presente encuesta tienen como objetivo: Diagnosticar los conocimientos que tiene usted acerca de la Aplicación de la Técnica de la Acuarela en favor del desarrollo de la creatividad y gusto estético.

Sus respuestas serán de mucho valor, para ello seleccione la opción más apegada a su criterio.

11 ¿Sabe la forma correcta de pintar la técnica de la acuarela?

SI NO

¿Por qué?.....

12 ¿Sabía usted que el conocimiento de técnicas artísticas ayuda a una mejor destreza y calidad en sus trabajos de diseños digitales?

SI NO

13 ¿Sabía usted que el diseño digital no es una actividad estrictamente relacionada con un ordenador sino que también parte de la pintura o a su vez la aplicación práctica de la acuarela?

SI NO

14 ¿De los siguientes contenidos señale el concepto de aquellos que conozca?

Técnicas líquidas
Nogalina

Veladuras
Lápiz óptico

15 ¿De qué especialidad se graduó en el colegio?

Físico
Químico
Otras

Informática
Artes

16 ¿Cree usted que tiene desventaja con los conocimientos y destrezas de un estudiante de artes?

SI NO

17 ¿Si en la biblioteca universitaria existiera un manual o guía para enseñar a pintar con acuarela cuánto cree que se beneficiarían los estudiantes r?

MUCHO POCO NADA

18 ¿Tiene problemas para aprender y poner en práctica temas artísticos acerca de teoría del color o composición, no se siente satisfecho con los resultados de sus trabajos?

SI NO

19 ¿ Le gustaría tener a su alcance una guía didáctica que fortalezca sus conocimientos acerca de teoría del color y la aplicación de la acuarela?

SI NO TALVEZ

20 ¿Le gustaría dominar la técnica de pintar con acuarela?

SI NO

Gracias por su colaboración

Matriz categorial

“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FECYT”

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADORES
<p>Las técnicas líquidas son un recurso artístico para crear efectos de transparencia y texturas visuales.</p> <p>Entre ellas tenemos la técnica de la tinta china, temperas, acrílicos y la acuarela.</p>	<p>La acuarela es pintura sobre papel o cartulina con colores diluidos en agua.</p>	<p>Transparencia del Color</p> <p>Aplicación de gamas de color</p> <p>Desarrollo creativo</p> <p>Destreza artística</p>	<p>Diagnóstico de conocimientos acerca de la técnica de la acuarela.</p> <p>Reforzar capacidades artísticas y creativas</p> <p>Realizar charlas y talleres acerca de la aplicación de la acuarela</p>



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1716696305		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Vallejo Daza Paúl César		
DIRECCIÓN:	Quito - barrio San Carlos		
EMAIL:	paulvall85@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	022862213	TELÉFONO MÓVIL:	0987407510

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FECYT"
AUTOR (ES):	Vallejo Daza Paúl César
FECHA:	17/12/2013
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en la especialidad de Artes Plásticas
ASESOR /DIRECTOR:	MSC. Raimundo López

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Vallejo Daza Paúl César, con cédula de identidad Nro. 1716696305, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la

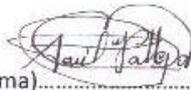
Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 17 días del mes de Diciembre de 2013.

EL AUTOR:


(Firma).....

Nombre: Vallejo Daza Paúl César



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Vallejo Daza Paúl César, con cédula de identidad Nro. 1716696305, manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado denominado: "GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA APLICACIÓN DE LA TÉCNICA DE ACUARELA PARA LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER AÑO DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO DE LA FECYT", que ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en la especialidad de Artes Plásticas en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 17 días del mes de Diciembre de 2013

(Firma).....
Nombre: Vallejo Daza Paúl César
Cédula: 1716696305