

ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN DE 1º de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL (2021-2022)

Este bloque de actividades más las preguntas que aparecen al final es el conjunto de tareas que el alumno con la materia suspensa deberá realizar satisfactoriamente para la recuperación de la misma. Se aconseja realizar las actividades empleando para ello el material que el alumno ya usó en clase cuando cursó la materia: papel Básik, lapiceros (más blandos para dibujo artístico), (más duros para dibujo técnico), goma de borrar, juego de reglas (graduada, escuadra y cartabón), compás, color (preferiblemente lápices, por su versatilidad).

El seguimiento de la materia pendiente es trimestral por lo que se entregará un tercio de la tarea total, es decir cuatro actividades, antes de cada una de las fechas siguientes:

- 10 de diciembre / - 18 de febrero / - 29 de abril

La no entrega de las actividades en alguna de esas fechas puede suponer el suspenso automático de la materia.

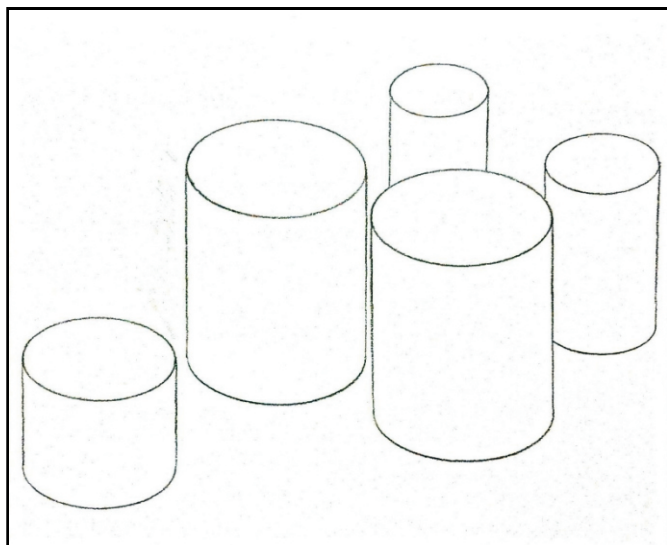
ELEMENTOS DEL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO

El encajado consiste en dibujar las figuras de una manera simplificada, con figuras geométricas sencillas.

Estándar 2.1/2.2

EL ENCAJADO

ACTIVIDAD: coloca la lámina apaisada y realiza un marco 210 mm. de ancho por 127 mm. de alto. Posteriormente, realiza el encajado de las figuras que aparecen en la imagen. Colorea el resultado con rotuladores de colores siguiendo la técnica del puntillismo y mantén el claroscuro existente, es decir, empleando los colores que tu quieras, pero lo que aparece más claro en la fotocopia debe ser lo más claro en tu lámina, lo oscuro igual...



LUZ Y VOLUMEN

La **sombra propia** de un cuerpo se encuentra en la zona opuesta a la dirección de la luz. La **sombra arrojada** es la que proyecta el propio cuerpo.

Estándar 1.3

ZONAS DE LUZ Y SOMBRA

ACTIVIDAD: Copia la imagen al tamaño propuesto (puedes usar el recurso de la cuadrícula si lo deseas) y luego, situando un **foco de luz imaginario** con la dirección que tu quieras, traza las **sombras propias** y **las arrojadas** utilizando para ello lapiceros. No olvides indicar la dirección del foco. (Tamaño: 175 mm. ancho x 140 mm. alto.)

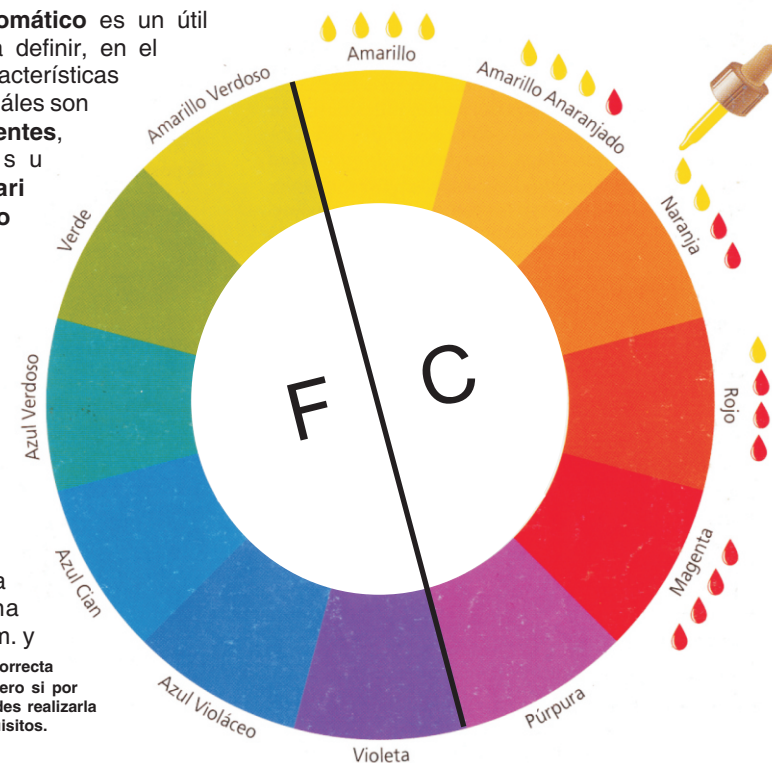
EL COLOR

El **círculo cromático** es un útil referente para definir, en el plano, las características de un color: cuáles son sus **componentes**, **cuál su complementario** y si es **cálido** o **frío**.

Estándar 5.1

CÍRCULO CROMÁTICO

ACTIVIDAD: realiza un círculo cromático parecido al de la imagen, de doce secciones. Utiliza, solamente, el amarillo, magenta y azul cian. Para conseguir sus progresivas mezclas fíjate en el sistema de medida por gotas. La figura geométrica es una corona circular, diámetro mayor 17 cm. y menor 10 cm. Lo ideal para la correcta realización es que emplees témperas, pero si por alguna razón no dispones de ellas, puedes realizarla con lápices, siempre que cumplas los requisitos.



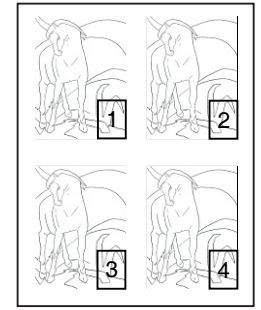
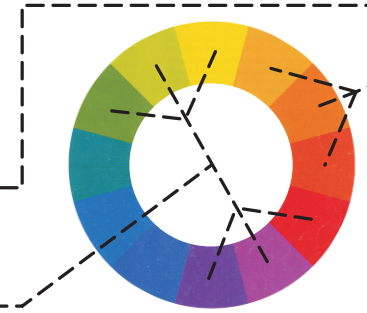
COLOR: ARMONÍAS Y CONTRASTES

Los **colores cálidos** son muy luminosos, es decir, reflejan gran cantidad de luz y son llamados así porque evocan al sol, el fuego, la incandescencia, etc. Responden a una **sensación psicológica de calor** y son los colores comprendidos en la gama de amarillo al rojo con frontera o zona límite en el violeta y el verde.

En el grupo de **colores fríos** están todos los que participan de alguna forma del azul. Son más bien apacibles y evocan el agua, la noche, la profundidad, etc. Responden a una **sensación psicológica de frío** y son los comprendidos en la gama del verde al azul, incluyendo el violeta.

Las **armonías de afines** se establecen con tonos cercanos en el círculo cromático. Estas armonías pueden elaborarse con colores puros o con sus diferentes grados de valor y saturación (como ya se hiciera en la lámina anterior con armonía de cálidos y armonía de fríos.)

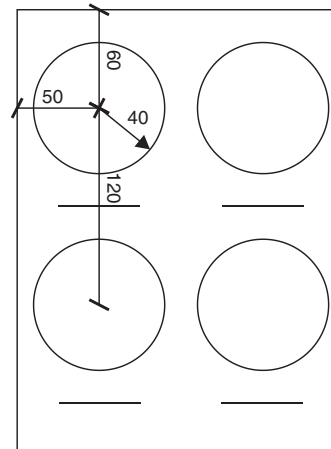
Las **armonías de complementarios** (opuestos en el círculo) se llaman también **contrastes armónicos** y están formadas por dos colores complementarios cualquiera y sus adyacentes.



Estándares 5.2/1.4

ARMONÍAS Y CONTRASTES

ACTIVIDAD: Copia la composición del caballo (puedes calcarla) a lápiz cuatro veces. Posteriormente, aplica color siguiendo los siguientes planteamientos: **imagen nº1**, colores cálidos; **imagen nº2**, colores fríos; **imagen nº3**, armonía basada en la elección de un color más sus posibles variaciones de luminosidad; **imagen nº4**, pareja de complementarios y sus adyacentes. Lo ideal para la correcta realización es que emplees témperas, pero si por alguna razón no dispones de ellas, puedes realizarla con lápices, siempre que cumplas los requisitos.



TEXTURAS

La textura es la apariencia externa de una superficie.

Estándar 3.2

TEXTURAS

ACTIVIDAD: realiza las cuatro circunferencias que ves en el ejemplo. Una vez hechas representa en ellas, **gráficamente**, las texturas **lisa**, **rugosa**, **áspera** y **granulada** (u otras que tu decidas) empleando para ello, cuatro técnicas distintas. A color o b/n según la técnica empleada. Una vez terminadas, indica debajo el nombre de cada textura. Recuerda que para ayudarte, puedes realizar la apariencia de determinados materiales.

SIGNIFICADO Y FINALIDAD DE LAS IMÁGENES

Las imágenes son representaciones a través de las cuales se transmiten hechos, ideas o pensamientos. Reproducen la realidad cotidiana, sirven de aviso o indicación y pueden ser expresivas o simbólicas. "Leer" una imagen consiste en analizar los elementos visuales que la forman: el soporte que contiene el mensaje visual, el medio a través del que se emite dicho mensaje, la finalidad a la que se destina la imagen y sus posibles significados.

Estándar 8.1/9.1

BUSQUEDA DE IMÁGENES

ACTIVIDAD: haz una búsqueda de cinco imágenes fotográficas. Éstas deberán expresar las siguientes ideas: **TRANQUILIDAD, AMOR, TERROR, HUMOR y TRISTEZA**. Lo puedes hacer en un archivo WORD, por ejemplo. Una vez las tengas dentro del archivo, indica debajo de cada una cuál es la idea que expresan/transmiten y cuáles son los elementos que emplean para conseguir transmitir esa idea. (Una vez terminado, envíalo al classroom creado).

SIGNIFICADO Y FINALIDAD DE LAS IMÁGENES

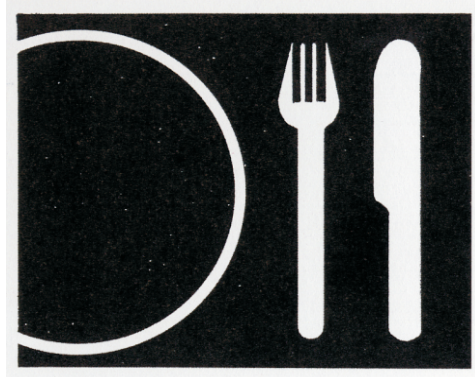
Las **marcas**, los **signos** y los **símbolos** son **imágenes comunicativas**. Su finalidad es la de **informar, prohibir, identificar** una marca publicitaria... Observa cómo el siguiente **pictograma** ilustra eficazmente su **función**.

Estándar 11.1

FUNCIÓN COMUNICATIVA DE LAS IMÁGENES

ACTIVIDAD: Divide la lámina en dos partes y realiza dos pictogramas: uno que avise del **peligro de incendio en un bosque** y otro que haga referencia a un **deporte** que tu elijas.

Recuerda que los **elementos visuales** tienen que ser **muy sencillos** y el **mensaje claro y directo**. Emplea los colores justos.



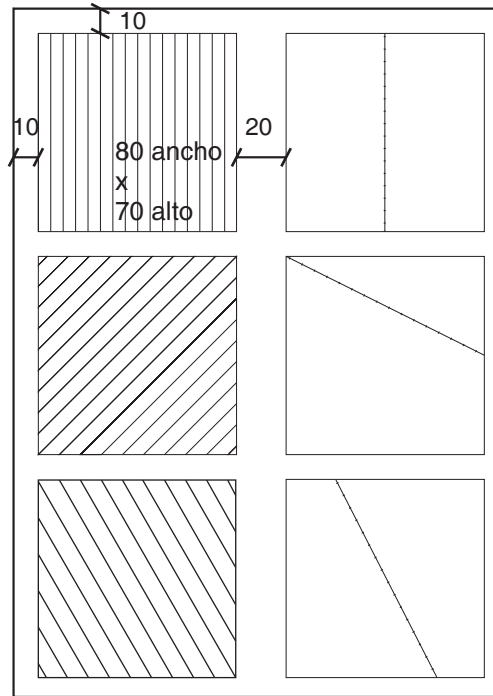
ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO

Los trazados de **rectas paralelas** y **rectas perpendiculares** son dos de los trazados básicos que el alumno debe dominar.

Estándares 16.1/16.2

USO DE ESCUADRA Y CARTABÓN

ACTIVIDAD: realiza en tu lámina los cuadrados propuestos, después completa el trazado. En la **columna de la izquierda**, rectas **paralelas** (16.1), en la **columna de la derecha**, realizaremos rectas **perpendiculares** (16.2) a la dada. Separación entre líneas ± 5 mm.



ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO

La **mediatriz** de un segmento es la recta perpendicular que lo divide en dos partes iguales. *Es el lugar geométrico de los puntos que equidistan de los extremos del segmento.* Se define **bisectriz** de un ángulo a la semirrecta que parte del vértice de un ángulo y lo divide en dos partes iguales. *Es el lugar geométrico de los puntos del plano que equidistan (están a la misma distancia) de las semirrectas de un ángulo.*

Estándares 16.3/16.4/18.2/18.3/18.4

OPERACIONES CON SEGMENTOS Y ÁNGULOS

ACTIVIDAD: divide la zona de trabajo de la lámina en **seis partes**.

En la **columna de la izquierda**, casillas **1, 2 y 3**, realiza las siguientes operaciones a partir de los segmentos dados:

- 1) suma de **AB** y **CD**;
- 2) resta de **AB** a **EF** (16.3);
- 3) **mediatriz** de **DE** (16.4).

En la **columna de la derecha** estarán las casillas **4, 5 y 6** con las siguientes operaciones a partir de los ángulos dados:

- 4) suma de los ángulos **G** e **I**;
- 5) resta del ángulo **G** a **H** (18.3);
- 6) **bisectriz** del ángulo **H** (18.4). Cuando hayas realizado las operaciones con los ángulos, indica qué tipo de ángulo es cada uno, tanto del enunciado como del resultado (18.2).

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Las **angulaciones** de una cámara son los **puntos de vista desde los que se rueda una escena**.

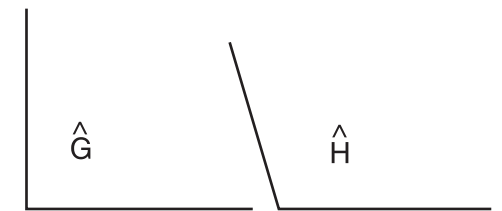
Estándares 12.1/12.2

ENCUADRES Y ANGULACIONES

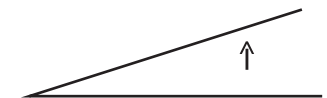
ACTIVIDAD: realiza o busca en revistas, imágenes representativas de cada uno de los cinco tipos de angulaciones principales: cenital, picado, normal, contrapicado y nadir; posteriormente, pégalas en la lámina. (No pegues ninguna imagen hasta no tenerlas todas seleccionadas y después indica debajo a qué tipo de angulación pertenece cada una y cual es el plano cinematográfico que aparece en ellas. Puedes usar las dos caras de la lámina).

MIRA EL ARCHIVO SOBRE PLANOS Y ANGULACIONES. (La actividad consta de dos notas: **estándar 12.1** que evalúa si son correctos los planos empleados; **estándar 12.2** que evalúa la corrección de los encuadres usados.)

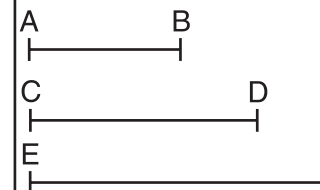
Ángulos



\hat{H}



Segmentos



FORMAS POLIGONALES

Llamamos **polígono** a una superficie plana y cerrada, limitada por líneas rectas. Si atendemos al número de lados, los polígonos se clasifican en: triángulos, cuadriláteros, pentágonos, hexágonos, heptágonos... y así sucesivamente. Y si lo hacemos por su forma: equiláteros, regulares, irregulares, inscritos, circunscritos e incluso estrellados.

Estándares 20.2/20.3

CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS

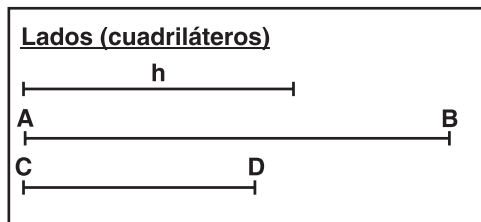
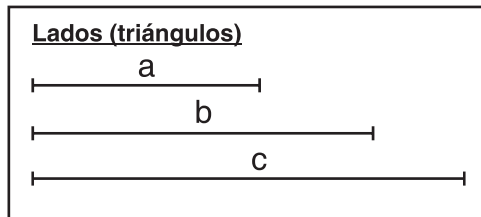
ACTIVIDAD: divide la zona de trabajo en seis partes.

En la **columna** de la izquierda, casillas 1, 2 y 3. Realiza las siguientes operaciones a partir de los lados dados:

- 1) construcción de un **triángulo dados los tres lados** de manera que el **lado c** sea la base y el **lado a** quede a la derecha;
- 2) construcción de un **triángulo** que tenga el **lado b** como **base** y el **lado c** como **altura**;
- 3) construcción de un **triángulo isósceles** con **lado a** de **base** y **lado c**.

En la **columna** de la derecha estarán las casillas 4, 5 y 6 con las siguientes operaciones a partir de los lados dados:

- 4) construcción de un **cuadrado de lado CD**;
- 5) construcción de un **rectángulo con base AB y altura h**;
- 6) construcción de un **rombo** siendo **AB** su **diagonal mayor** y **CD** la menor.



FORMAS POLIGONALES

Un **polígono estrellado** es una figura que resulta de trazar en una circunferencia todas las cuerdas de longitud constante cuyos extremos sean vértices no consecutivos del polígono regular inscrito en ella. Un polígono estrellado tiene tantas puntas como vértices el polígono regular del que procede. Para dibujar un polígono estrellado se traza primero el **polígono regular inscrito** en una circunferencia, con el número de vértices deseado. Después se van uniendo los **vértices alternos** del polígono manteniendo un **paso o salto constante**.

Estándares 19.1/20.4/20.5

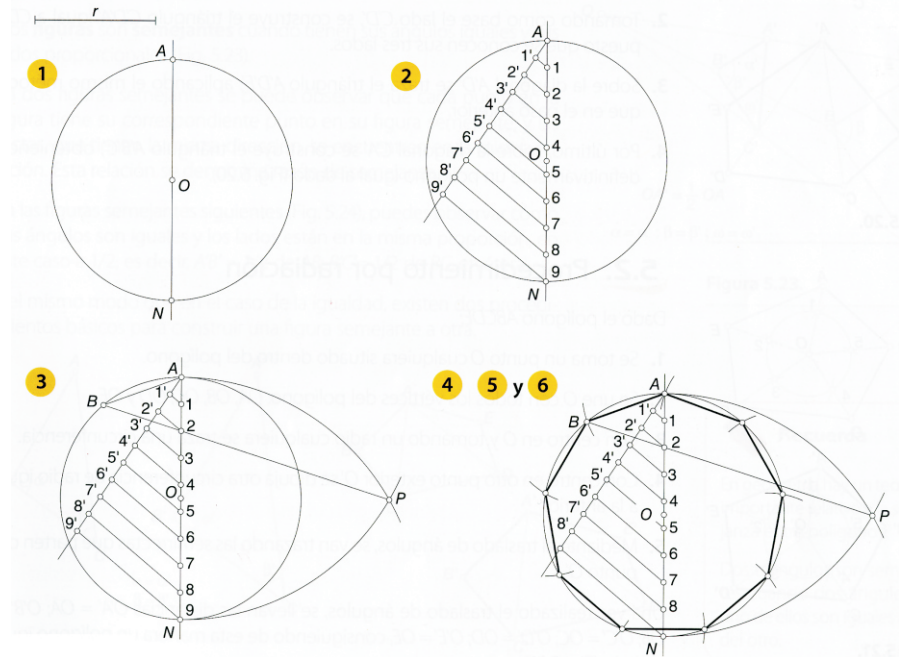
POLÍGONOS ESTRELLADOS

ACTIVIDAD: con la lámina en vertical, divide en dos partes la zona de trabajo. En la parte superior se construirá un polígono estrellado a partir de un heptágono y en la inferior, a partir de un eneágono. Ambos se realizarán mediante el método general a partir de la circunferencia (19.1/20.4). Tamaño de la circunferencia y paso del polígono: libres. Una vez terminados, sin borrar el trazado auxiliar, aplica color (20.5).

Método general de construcción a partir del radio conocido.

Proceso a seguir

1. Se traza la circunferencia con el radio dado y con centro en el punto O. Seguidamente se dibuja en ella el diámetro AN.
2. Se divide el segmento AN en tantas partes iguales como lados ha de tener el polígono pedido; en este caso nueve. Este proceso se lleva a cabo mediante Tales.
3. Haciendo centro en A, y posteriormente en N, con una abertura de compás igual a la magnitud de AN, se describen dos arcos que se cortarán en P.
4. Se une P con la división 2 del diámetro (AN) hasta cortar a la circunferencia en el punto B. El segmento AB será el lado del polígono que buscamos.
5. Por tanto, a partir de A llevaremos la magnitud AB con el compás sobre la circunferencia tantas veces como lados deba tener el polígono propuesto. Si no quieres que se sumen los posibles pequeños fallos, no lo hagas de forma continuada, hazlo en dos mitades.
6. Para conseguir el polígono, solo tendremos que unir vértices antes determinados.



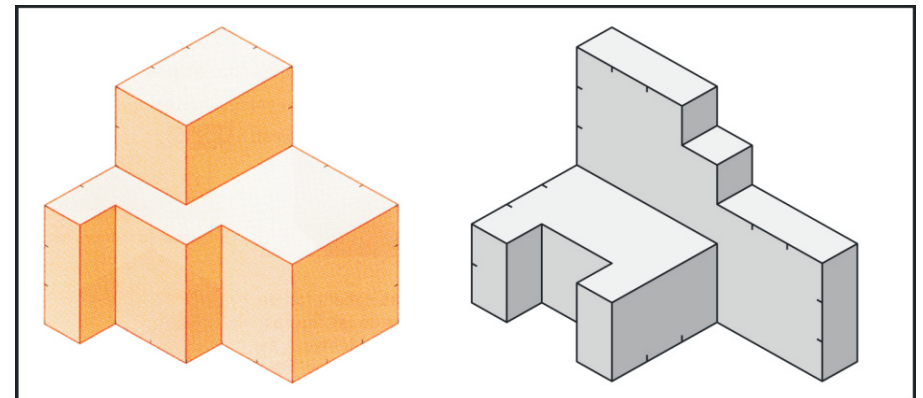
SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Los sistemas de representación son conjuntos de normas que nos permiten representar los objetos tridimensionales sobre un soporte bidimensional de una forma objetiva y rigurosa.

Estándar 22.1.

VISTAS

ACTIVIDAD: en una lámina realiza, las vistas de las dos piezas que tienes a continuación. Recuerda hacerlas a mano y que el resultado debe ser proporcional en la medida de lo posible. Como no está indicado cual es el alzado, escoge el que quieras.



ALUMNO:.....

CURSO:.....

Para realizar el siguiente cuestionario puedes buscar en tus apuntes (ANEXOS 1.1, 1.2 y 1.3) y contestar:

01. Los lápices de grafito se clasifican, según una graduación, en:
A) dos categorías: H y B.
B) dos categorías: H y G.
C) una categoría: B

02. El papel se clasifica según...
A) el color con el que sale de fábrica.
B) el tamaño de la hoja a utilizar.
C) su gramaje o peso en gramos por metro cuadrado.

03. Los lápices de graduación H son los más adecuados para...
A) el dibujo artístico.
B) el dibujo técnico.
C) realizar grisallas.

04. La pintura está formada por tres componentes:
A) pigmentos, colores y diluyentes.
B) pigmentos, aglutinantes y diluyente.
C) pigmentos, soportes y colores.

05. La textura es...
A) la sensación de peso de un objeto.
B) la apariencia de una superficie.
C) el color externo de un objeto.

06. Dos aspectos que pueden cambiar notablemente la capacidad expresiva de las texturas son:
A) el color y la luz.
B) el color y el material del objeto.
C) la luz y el material del objeto.

07. Una iluminación lateral...
A) volverá invisible el efecto de relieve de una textura.
B) disimulará el efecto de relieve de una textura.
C) potenciará el efecto de relieve de una textura.

08. La textura táctil es aquella que se percibe mediante...
A) el tacto y el olfato.
B) el tacto y el oído.
C) el tacto y la vista.

09. Una luz frontal puede...
A) potenciar las texturas.
B) hacer que las texturas tengan un aspecto artificial.
C) disimular y aplanar las texturas.

10. Los colores pigmento secundarios son:
A) amarillo, magenta y azul violeta.
B) amarillo, naranja y cyan.
C) naranja, verde y azul violeta.

11. Los colores pigmento primarios son:
A) amarillo, magenta y cyan.
B) amarillo, rojo y cyan.
C) naranja, verde y azul violeta.

12. Existen tres gamas cromáticas:
A) gama fría, gama cálida y gama acromática.
B) gama fría, gama cálida y gama templada.
C) gama fría, gama cálida y gama media.

13. El color...
A) es un conjunto de sensaciones que tienen lugar en el ojo.
B) es un conjunto de sensaciones que tienen lugar en el cerebro.
C) es un conjunto de sensaciones que tienen lugar en el nervio óptico.

14. La gama acromática está formada por:
A) blancos y colores fríos.
B) blancos y colores cálidos.
C) blancos y negros.

15. En el lenguaje visual artístico...
A) las imágenes tienen para cada oyente un significado diferente.
B) las imágenes tienen para todos los espectadores el mismo significado.
C) las imágenes tienen para cada espectador un significado diferente.

16. El lenguaje visual...
A) es un sistema de comunicación que estructura y relaciona los distintos significados de las imágenes.
B) es un sistema de comunicación que estructura y relaciona las distintas interpretaciones de las imágenes.
C) es un sistema de comunicación que estructura y relaciona los distintos elementos de las imágenes.

17. Los tipos de lenguajes visuales que podemos encontrar son:
A) objetivo, publicitario y artístico.
B) objetivo, artístico e informativo.
C) publicitario, artístico y descriptivo.

18. El conjunto de circunstancias o lugares en que se sitúa la imagen es...
A) el significado de esa imagen.
B) el contexto de esa imagen.
C) el código visual de esa imagen.

19. Función expresiva:
A) transmite emociones e información.
B) transmite emociones y sentimientos.
C) transmite información y hechos.

20. Si muestra al personaje hasta la cintura y transmite cercanía al personaje, nos referimos a:
A) plano americano.
B) primer plano.
C) plano medio.

21. Los diferentes textos que podemos encontrar en un cómic, pueden ir en forma de...
A) bocadillos, cartuchos y como líneas cinéticas.
B) bocadillos, cartuchos y voz en off.
C) bocadillos, voz en off y metáforas visuales.

22. Dentro de la viñeta de un cómic es muy importante...
A) el encuadre y el ángulo de visión.
B) el encuadre y el plano visión.
C) el encuadre y el texto insertado.

23. Los principales elementos del cómic son:
A) viñeta, textos, líneas cinéticas, onomatopeyas y metáforas visuales.
B) viñeta, textos, líneas cinéticas, onomatopeyas y encuadres de cámara.
C) viñeta, textos, líneas cinéticas, onomatopeyas y ángulos de cámara.

24. Si nos referimos a filmes fantásticos cuya historia es, por el momento, imposible, como los ambientados en otros planetas... nos referimos al género de:
A) acción y aventuras.
B) ciencia ficción.
C) bélico.

25. Según el formato, los filmes pueden clasificarse...
A) como convencionales o de animación.
B) como convencionales o de ciencia ficción.
C) como drama o romance.

26. Si en estas películas se abordan con espíritu crítico aspectos de la realidad social, hablamos de:
A) género de crítica social.
B) género bélico.
C) género histórico.

27. Las medidas del formato A4 son:
A) 148 x 105 mm.
B) 210 x 148 mm.
C) 297 x 210 mm.

28. La intersección entre los planos de proyección da lugar a...
A) dos mitades.
B) cuatro cuadrantes.
C) cuatro mitades.

29. La representación o proyección vertical recibe el nombre de:
A) perfil.
B) planta.
C) alzado.

30. La representación o proyección horizontal recibe el nombre de:
A) perfil.
B) planta.
C) alzado.

31. La representación o proyección lateral recibe el nombre de:
A) perfil.
B) planta.
C) alzado.

32. Los grados que podemos encontrar en el cartabón son:
A) 30°, 60° y 90°.
B) 45°, 45° y 90°.
C) 15°, 75° y 90°.

33. Los grados que podemos encontrar en la escuadra son:
A) 30°, 60° y 90°.
B) 40°, 55° y 90°.
C) 45°, 45° y 90°.

34. Ángulos consecutivos son aquellos que...
A) tienen un lado y un vértice comunes.
B) suman 180° entre los dos.
C) suman 90° entre los dos.

35. Ángulos adyacentes son aquellos...
A) que tienen un lado y un vértice comunes.
B) cuyos lados exteriores forman un ángulo de 180°.
C) cuya suma es de 90°.

36. Un ángulo llano siempre mide...
A) más de 90°.
B) 180°.
C) menos de 90°.

37. Un polígono equilátero...
A) tiene todos sus ángulos iguales.
B) tiene todos sus lados iguales.
C) está construido dentro de la circunferencia.

38. Un polígono regular...
A) tiene todos sus lados iguales.
B) tiene todos sus ángulos iguales.
C) tiene todos sus lados y ángulos iguales.

39. En un polígono inscrito...
A) sus vértices no están en contacto con la circunferencia.
B) sus lados están en contacto con la circunferencia.
C) sus vértices están en contacto con la circunferencia.

40. En un polígono regular estrellado...
A) sus lados desiguales configuran una línea quebrada discontinua y cerrada.
B) sus lados iguales configuran una línea quebrada continua y abierta.
C) sus lados desiguales configuran una línea quebrada continua y cerrada.