

## ACTIVIDADES PARA LA RECUPERACIÓN DE 2º de EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

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 plantillas (regla 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, un mínimo de 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.**

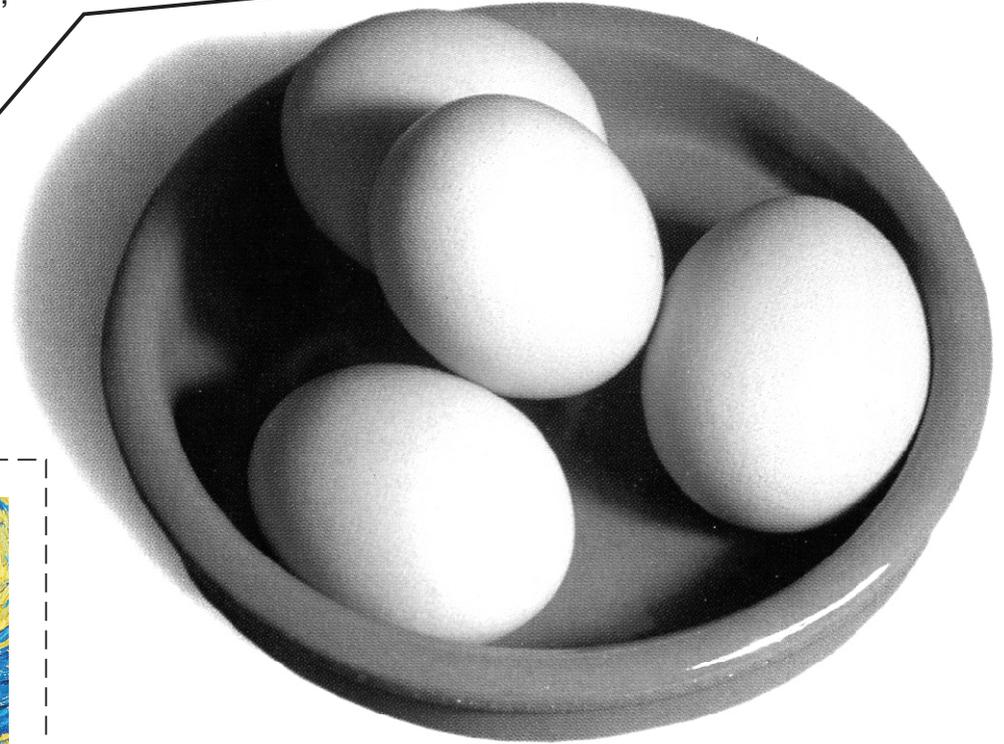
### MATERIALES Y TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS / ELEMENTOS DEL LENGUAJE GRÁFICO-PLÁSTICO / EL COLOR

Con los elementos básicos de expresión, **punto, línea, plano, textura** y **color** se pueden representar formas y transmitir ideas y sentimientos. Las posibilidades expresivas de cada uno de estos elementos son infinitas.

**Estandares 1.3./2.1./5.3.**

#### **PUNTO, LÍNEA, PLANO Y TEXTURA**

**ACTIVIDAD:** a partir del cuadro propuesto, realiza cuatro versiones, dos de ellas realistas y otras dos más abstractas. En cada una de ellas deberás emplear solamente un elemento del lenguaje gráfico-plástico: punto, línea, plano y textura. En tu lámina, puedes realizar dos por cara, tamaño: 200x125mm.



### MATERIALES Y TÉCNICAS GRÁFICO-PLÁSTICAS

El **lápiz de grafito** es una de las herramientas más versátiles a la hora de representar el mundo que nos rodea. El **claroscuro** es el procedimiento artístico que **consiste en dar volumen** a los objetos **mediante el contraste de luces y sombras**.

**Estándar 1.2**

#### **ZONAS DE LUZ Y SOMBRA: CLAROSCURO A LÁPIZ**

**ACTIVIDAD:** realiza, a **línea** o a **mancha**, como prefieras, el dibujo mostrado. Intenta conseguir las tonalidades más parecidas a las presentadas. Recuerda que **primero deberías realizar un buen encajado de la figura**. Puedes colocar la lámina en horizontal y procura que el tamaño del dibujo en tu lámina sea el apropiado.

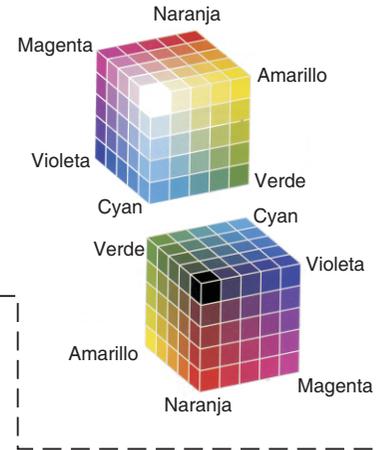
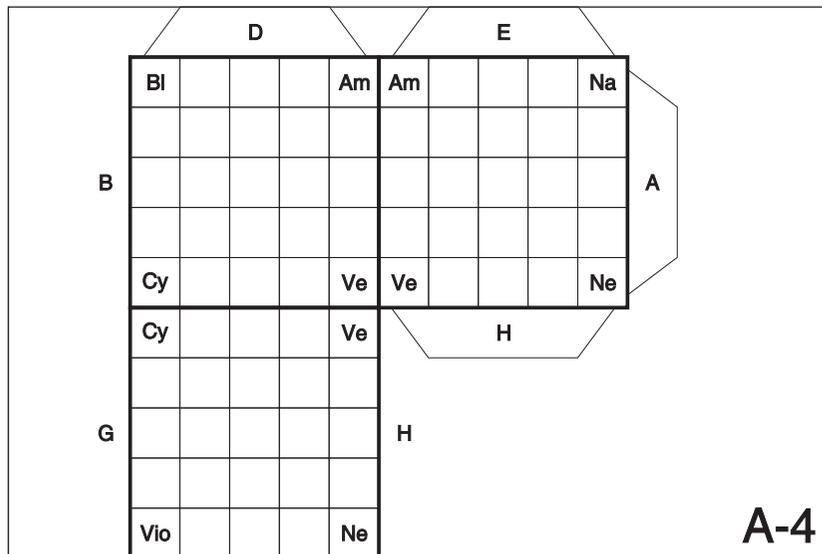
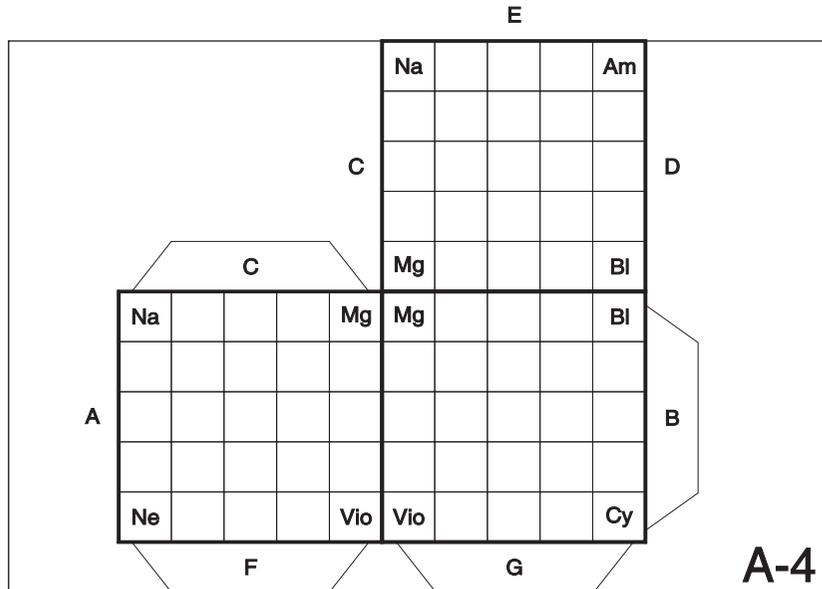
## EL COLOR

Al movernos en el espacio es habitual nuestra concepción de tres dimensiones: **longitud, altura y profundidad**. Análogamente, en el mundo cromático, para establecer un ordenamiento serio y preciso, partimos de considerar que cada color se mueve o modifica según tres direcciones o cualidades específicas: **tono, saturación y luminosidad**.

### Estándar 5.1.

#### CUBO DE CHARPENTIER

**ACTIVIDAD:** a partir de **dos basik A-4**, colocados en horizontal, realiza los despleables propuestos. El **tamaño de la celdilla será de 20 x 20 mm.** a la hora de aplicar color, **se ordenado** a la hora de hacer "las manos de color". Una vez coloreadas las seis caras del cubo, recórtalas y pégalas siguiendo el orden indicado.



### COMUNICACIÓN VISUAL

Las **perspectivas imposibles**, la **ilusión de movimiento** sobre el plano estático (figuras cinéticas) o las **imágenes dobles** crean las llamadas **ilusiones ópticas**.

### Estándares 7.2

#### ILUSIONES ÓPTICAS

**ACTIVIDAD:** en una lámina con marco interno, elabora una ilusión óptica. Puede estar relacionada con la simulación tridimensional, el movimiento, etc., podrás conseguir la mediante sombreados, alternancias de espacios blancos/negros u oscurecimientos de color, aparentes dobleces, etc...

### COMUNICACIÓN VISUAL

Las **marcas**, los **signos** y los **símbolos** son **imágenes comunicativas**. Su finalidad es la de **informar, prohibir, identificar** una marca publicitaria...

### Estandar 9.2

#### SÍMBOLO PERSONAL

**ACTIVIDAD:** señala **tres características de tu personalidad** que te definan. Posteriormente, y teniendo en cuenta esas señas personales, realiza tu símbolo personal, a modo de logotipo. Como mínimo, una de las medidas principales debe ser 100mm. (alto o ancho). Recuerda que los elementos visuales deben ser muy sencillos (esquemmatización/ geometría). Emplea los colores justos.

### U.D. 8. LA IMAGEN DIGITAL

El **anuncio publicitario** es uno de los recursos más eficaces para dar a conocer una marca o producto concreto y para convencer y estimular el deseo de la audiencia al que va dirigido hacia un determinado objetivo.

### Estándares 10.1/10.3/13.1 (5%/5%/10%\_20%)

#### ANUNCIO PUBLICITARIO

**ACTIVIDAD:** el alumno realizará un anuncio publicitario impreso, es decir, de los que aparecen en las revistas/periódicos pero **se llevará a cabo mediante el uso de una APP**, la que se estime más oportuna. Se podrán emplear: **ilustraciones** (dibujos a mano, con técnica/s libre/s), **medios digitales** (fotografías propias, imágenes sacadas de internet) o **técnica mixta** (se emplean ilustraciones a mano que posteriormente se retocan) En ese anuncio publicitario vamos a poder publicitar: **un producto** (galletas, zapatillas, gafas de sol, etc...), **un servicio** (uso de transporte público, uso de la biblioteca del pueblo, donación de sangre, etc...) o **una idea** (comer saludablemente, actitud positiva ante la vida, voluntariado en una ONG, etc...) En el anuncio deben aparecer los elementos **TITULAR, ILUSTRACIÓN, TEXTO y ELEMENTOS DE LA FIRMA** (ver apuntes), y estos deben de relacionarse entre sí de forma que el anuncio quede claro, entendible y atractivo, al igual que un anuncio real de los muchos que podemos ver en una revista o periódico. (Una vez **realizado se envía al classroom creado**.)

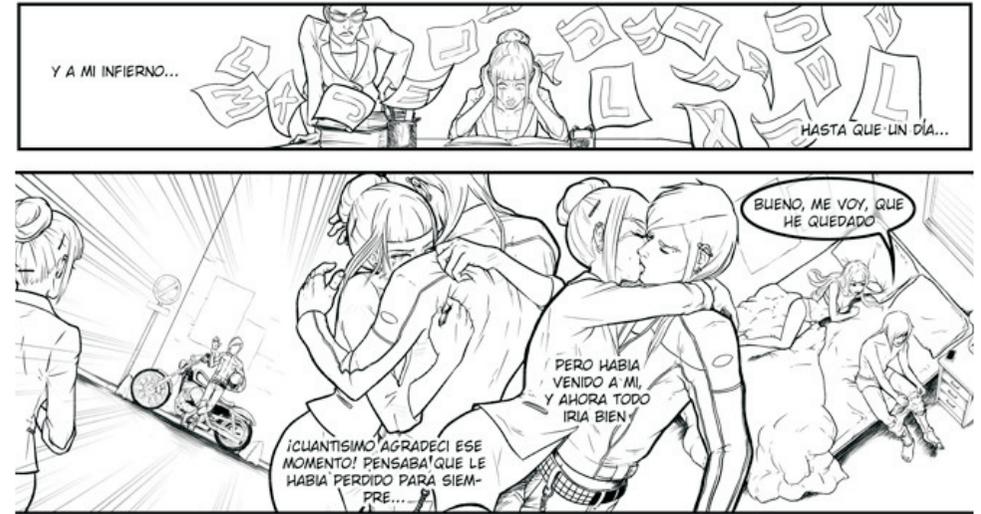
### U.D. 7. IMAGEN AUDIOVISUAL

El **cómic** es la narración de una historia mediante **imágenes** y **texto**. Como cualquier relato, es habitual que el **argumento** se desarrolle en tres partes: **presentación, nudo y desenlace**.

#### Estandar 11.1

##### EL CÓMIC

**ACTIVIDAD:** confecciona una historietta de cómic. **Su longitud es libre** (mínimo una hoja) pero recuerda que la historia debe tener principio y fin. Recuerda lo visto en clase sobre **formatos, esquemas y ritmos compositivos** así como **equilibrios visuales, angulaciones de cámara y encuadres** con el fin de hacer que las viñetas de tu cómic sean lo más atractivas posibles. También deberás tener en cuenta el **tipo de historia** que vas a contar, de él depende el **aspecto final** que tenga la obra y también el tipo de soporte que escojas.

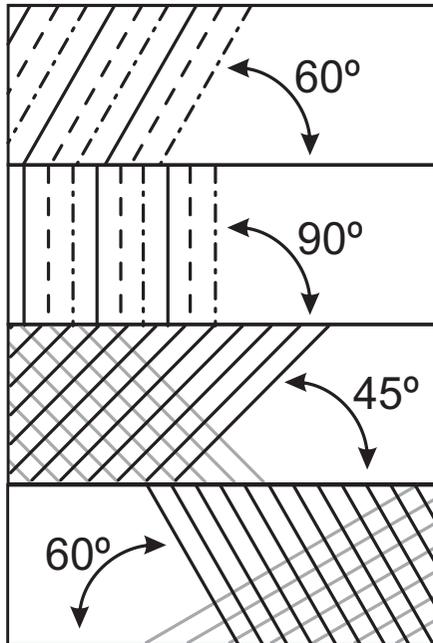


### U.D. 9. ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO

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

#### Estándar 14.2 USO DE ESCUADRA Y CARTABÓN

**ACTIVIDAD:** divide la lámina en **cuatro sectores**; 1 y 2, **paralelismo**; 3 y 4, **perpendicularidad** (14.2). Separación entre líneas  $\pm 5$  mm.



### ELEMENTOS BÁSICOS DEL DIBUJO TÉCNICO

Llamamos **polígono** a una superficie plana y cerrada, limitada por líneas rectas. Un **lugar geométrico** es un conjunto de puntos que satisfacen determinadas condiciones o propiedades geométricas.

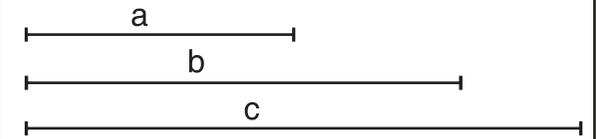
#### Estándares 15.1/16.1/16.2

##### TRIÁNGULOS, CUADRILÁTEROS Y RECTAS NOTABLES

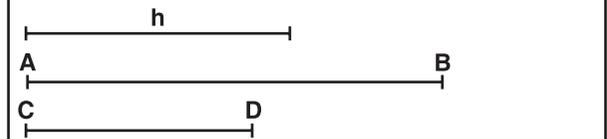
**ACTIVIDAD:** divide la lámina en **seis sectores**, columna de la izquierda, casillas 1, 2 y 3; columna derecha, casillas 4, 5 y 6. A partir de los datos aportados, construye:

- 1) triángulo con base  $b$  y lado  $a$ , a la derecha, hallar **medianas y baricentro**;
- 2) triángulo con base  $c$  y  $b$  a la izquierda, hallar **mediatrices y circuncentro**;
- 3) rectángulo con base  $AB$  y altura  $h$ ;
- 4) triángulo con base  $b$  y lado  $a$ , a la izquierda, hallar **bisectrices e incentro**;
- 5) triángulo con base  $a$  y lado  $b$  a la derecha, hallar **alturas y ortocentro**;
- 6) rombo con diagonal mayor  $AB$  y diagonal menor  $CD$ .

#### Lados (triángulos)



#### Lados (cuadriláteros)



Esta lámina constará de tres notas que calificarán los estándares señalados: la primera, resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros; la segunda, determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos; la tercera, resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.

## TANGENCIAS Y ENLACES / CURVAS TÉCNICAS

Decimos que dos elementos geométricos son **tangentes** cuando tienen un punto en común. Las **tangencias** son trazados que unen líneas, curvas o rectas, de manera que parezcan una línea continua.

### Estándares 17.1/18.1

#### TANGENCIAS Y CURVAS TÉCNICAS

**ACTIVIDAD:** divide la lámina en **seis sectores**, columna de la **izquierda**, casillas **1, 2 y 3**, **construye** las siguientes **tangencias** (fíjate en los recuadros):

**1) circunferencia de radio 25mm.** tangente a una recta dada y conocido el punto de tangencia sobre la misma;

**2) rectas tangentes a una circunferencia** dada que pasen por un punto exterior a la misma;

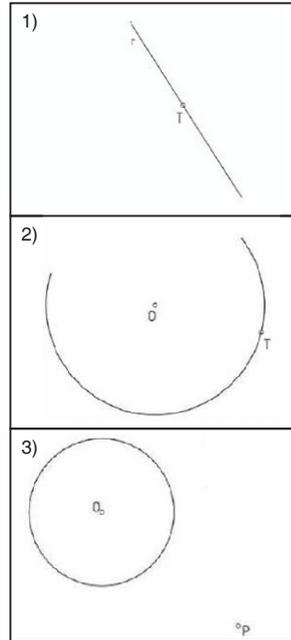
**3) circunferencias de radio 20mm.** tangentes a otra libre en un punto T.

Columna **derecha** (18.1), casillas **4, 5 y 6**, **construye** las siguientes **curvas técnicas**:

**4) construye un óvalo** cuyo **eje mayor** mida **70mm.**;

**5) construcción de un óvalo** cuyo **eje menor** sea de **50mm.**;

**6) construcción de un ovoide** de **eje menor 45mm.**



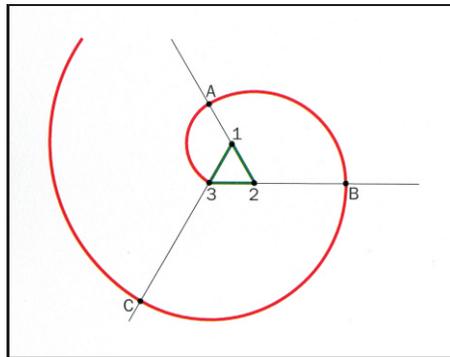
## U.D. 12. CURVAS TÉCNICAS

Una **espiral** es una línea curva que se aleja constantemente de un punto llamado centro.

### Estándares 18.2 (8,6%)

#### ESPIRALES

**ACTIVIDAD:** En una lámina con marco interno, y a partir de un **triángulo equilátero**, realiza una espiral de tres centros. **Fíjate en el ejemplo** de cómo se realiza y hazlo igual desde los **tres vértices**. Una vez acabadas, aplica color de la forma más creativa posible



ALUMNO: .....

.....

CURSO:.....

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

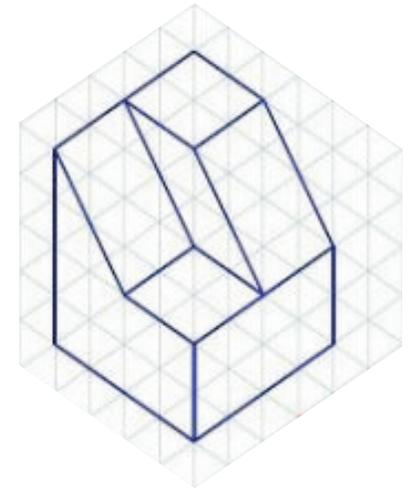
## REPRESENTACIÓN OBJETIVA DE LA FORMA

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.

### Estandar 19.1.

#### VISTAS Y ACOTACIÓN

**ACTIVIDAD:** en una lámina realiza, las vistas de la pieza propuesta. 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 lateral que más te convenga. Una vez realizadas las vistas, acotalas teniendo en cuenta que el tamaño de cada triángulo que forma la red es de 10mm.



**01.1.** Un punto es...

- A) la intersección entre dos rectas.
- B) la intersección entre dos planos.
- C) la intersección entre dos sólidos.

**02.** La línea geométrica...

- A) Es aquella que no necesita para su trazado la aplicación de un útil de precisión.
- B) Es aquella que necesita para su trazado la aplicación de un útil de precisión.
- C) Es aquella que necesita para su trazado la aplicación de un útil de precisión solamente en parte de su recorrido.

**03.** Las rectas perpendiculares...

- A) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos de menos de 90°.
- B) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos de 90°.
- C) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos de más de 90°.

**04.** Las rectas oblicuas...

- A) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos diferentes a 90°.
- B) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos de 90°.
- C) son las que, al cortarse, forman entre sí ángulos de 180°.

**05.** Un ángulo...

- A) es la porción de plano determinada por tres semirrectas llamadas lados del ángulo, a, b y c que parten del mismo punto, denominado vértice, O.
- B) es la porción de plano determinada por dos semirrectas llamadas lados del ángulo, a y b, que parten de distintos puntos, O y O'.
- C) es la porción de plano determinada por dos semirrectas llamadas lados del ángulo, a y b, que parten del mismo punto, denominado vértice, O.

**06.** Respecto a otros ángulos, los ángulos se pueden clasificar en:

- A) Consecutivos, llanos, suplementarios, obtusos y complementarios.
- B) Rectos, suplementarios, llanos, adyacentes y opuestos.
- C) Opuestos, consecutivos, complementarios, suplementarios y adyacentes.

**07.** Según los grados, los ángulos pueden ser:

- A) Opuestos, rectos, adyacentes y obtusos.
- B) Agudos, llanos, rectos y obtusos.
- C) Consecutivos, agudos, llanos y complementarios.

**08.** La circunferencia se define como...

- A) una curva y plana en la que todos sus puntos equidistan de otro interior llamado centro.
- B) una curva cerrada en la que todos sus puntos equidistan de otro interior llamado centro.
- C) una curva cerrada y plana en la que todos sus puntos equidistan de otro interior llamado centro.

**09.** Si es definida/o como: "Es la parte limitada de la recta. Sus extremos, al ser dos puntos, se indican con las letras mayúsculas". Nos referimos a:

- A) una línea recta.
- B) una semirrecta.
- C) un segmento.

**10.** Si la definimos como "el segmento que une dos puntos cualesquiera de la circunferencia", nos referimos a:

- A) la cuerda.
- B) la recta secante.
- C) la recta tangente.

**11.** Se denomina mediatriz de un segmento...

- A) a la recta perpendicular que lo divide en dos partes.
- B) a la recta que lo divide en dos partes iguales.
- C) a la recta perpendicular que lo divide en dos partes iguales.

**12.** ¿cómo definimos, dentro de los elementos de la circunferencia, al arco?  
A) es el segmento de la mediatriz de una cuerda que queda entre la circunferencia y la cuerda (MN)  
B) Es el fragmento de circunferencia comprendido entre dos puntos de ella.  
C) Es el segmento que une el centro (O) de la circunferencia y un punto cualquiera de ella (OA).

**13.** Llamamos polígono:  
A) a una superficie plana y cerrada, limitada por líneas rectas  
B) a una superficie cerrada, limitada por líneas rectas  
C) a una superficie plana y cerrada, limitada por líneas.

**14.** Un polígono inscrito:  
A) es el que está construido dentro de la circunferencia ya que sus vértices están en contacto con ella y sus lados son cuerdas de ella.  
B) es el que está construido dentro de la circunferencia ya que sus vértices están en contacto con ella y sus lados son tangentes de ella.  
C) es el que está construido dentro de la circunferencia ya que sus vértices están en contacto con ella y sus lados son radios de ella.

**15.** En un triángulo rectángulo, la hipotenusa...  
A) es el lado menor  
B) es el lado mayor.  
C) es uno de los dos lados que miden igual.

**16.** Según sus lados, los triángulos pueden ser:  
A) Obtusángulo, equilátero y acutángulo.  
B) Isósceles, equilátero y escaleno.  
C) Recto, obtusángulo y escaleno.

**17.** Se llama óvalo...  
A) a la curva cerrada formada por arcos de circunferencia con dos ejes de simetría.  
B) a la curva plana abierta formada por arcos de circunferencia con dos ejes de simetría.  
C) a la curva plana cerrada formada por arcos de circunferencia con dos ejes de simetría.

**18.** En el sistema diédrico...  
A) La proyección sobre el plano horizontal recibe el nombre de planta; la proyección sobre el plano vertical, alzado; y las proyecciones sobre un plano de perfil, como vistas laterales.  
B) La proyección sobre el plano horizontal recibe el nombre de alzado; la proyección sobre el plano vertical, vistas laterales; y las proyecciones sobre un plano de perfil, como planta.  
C) La proyección sobre el plano horizontal recibe el nombre de perfil; la proyección sobre el plano vertical, planta; y las proyecciones sobre un plano de perfil, como alzado.

**19.** La acotación es...  
A) el proceso de anotar, mediante cifras, las mediadas de un objeto, sobre un dibujo previo del mismo, siguiendo una serie de reglas y convencionalismos, establecidos mediante normas.  
B) el proceso de anotar las mediadas de un objeto, sobre un dibujo previo del mismo, siguiendo una serie de reglas y convencionalismos, establecidos mediante normas.  
C) el proceso de anotar, mediante líneas, cifras, signos y símbolos, las mediadas de un objeto, sobre un dibujo previo del mismo, siguiendo una serie de reglas y convencionalismos, establecidos mediante normas.

**20.** La acuarela emplea como aglutinante...  
A) el agua.  
B) la goma arábiga.  
C) el aceite.

**21.** En el gouache, el aglutinante se encuentra mezclado con  
A) pigmento blanco y por eso la pintura es opaca.  
B) pigmento negro y por eso la pintura es opaca.  
C) pigmento blanco y por eso la pintura es translúcida.

**22.** El papel se clasifica según...  
A) su color.  
B) el tamaño de la hoja/pliego.  
C) el gramaje.

**23.** El término iconicidad se refiere...  
A) al grado de referencialidad de una imagen. Es decir, la relación de apariencias entre lo que se imagina y su referente.  
B) al grado de referencialidad de una imagen. Es decir, la relación de apariencias entre lo que se imagina y lo que se pinta.  
C) al grado de referencialidad de una imagen. Es decir, la relación de apariencias entre la propia imagen y su referente.

**24.** Los agentes que articulan el proceso de composición son:  
A) el color, el formato y el ritmo.  
B) la proporción, el formato y el ritmo.  
C) el formato, la textura y el ritmo.

**25.** Podemos encontrar simetrías:  
A) Axial y profunda.  
B) Central y radial  
C) Axial y radial.

**26.** Podemos encontrar dos clases de composición:  
A) Composición estática, simétrica o clásica y composición dinámica, asimétrica o libre.  
B) Composición libre, simétrica o clásica y composición estática, asimétrica o libre.  
C) Composición estática, simétrica o libre y composición dinámica, asimétrica o clásica.

**27.** En color, El conjunto de todas las ondas electromagnéticas se denomina:  
A) espectro electromecánico.  
B) espectro electromagnético.  
C) campo magnético.

**28.** En relación a la percepción de los colores...  
A) El ojo humano percibe los colores por síntesis adictiva.  
B) El ojo humano percibe los colores por síntesis sustractiva.  
C) El ojo humano percibe los colores por síntesis aditiva.

**29.** Las imágenes vectoriales están compuestas por:  
A) entidades geométricas simples: segmentos y polígonos básicamente.  
B) entidades geométricas simples: segmentos y píxeles básicamente.  
C) entidades geométricas simples: colores y píxeles básicamente.

**30.** El orden correcto en las fases del proceso creativo es:  
A) Fase de documentación, planteamiento, proceso de diseño y fase de producción.  
B) Planteamiento, fase de documentación, proceso de diseño y fase de producción.  
C) Proceso de diseño, planteamiento, fase de documentación, y fase de producción.

**31.** En la ley de continuidad:  
A) tendemos a percibir las líneas ocultas que no se muestran el en dibujo  
B) tendemos a percibir las líneas vistas que no se muestran el en dibujo  
C) tendemos a percibir las líneas ocultas que si se muestran el en dibujo

**32.** Las ilusiones ópticas son imágenes que...  
A) si bien en la realidad física son posibles de encontrar, en el mundo de la representación gráfica también se pueden recrear con todo detalle.  
B) si bien en la realidad física son imposibles de encontrar, en el mundo de la representación gráfica se pueden recrear con todo detalle.  
C) si bien en la realidad física son posibles de encontrar, en el mundo de la representación gráfica se pueden recrear pero con un nivel bajo de detalle.

**33.** En la publicidad audiovisual encontraremos las siguientes acciones:  
A) Imagen, desarrollo y logotipo.  
B) Apertura, desarrollo y cierre.  
C) Titular, desarrollo y cierre.

**34.** La publicidad impresa se caracteriza por el diseño y distribución espacial de cuatro elementos:  
A) Titular, elementos de la firma, ilustración y el texto.  
B) Titular, elementos de la firma, desarrollo y el texto.  
C) Apertura, Titular, elementos de la firma e ilustración.

**35.** La producción de un proyecto audiovisual requiere de tres fases para su realización:  
A) Preproducción; postproducción; producción y rodaje.  
B) Promoción; preproducción; postproducción.  
C) Postproducción; producción y rodaje; promoción.

**36.** Los movimientos que puede realizar la cámara cinematográfica son:  
A) panorámica, zoom y travelling  
B) panorámica, encadenado y travelling.  
C) travelling, panorámica y desenfoque.

**37.** Para provocar reacciones en el espectador podemos encontrar los siguientes efectos técnicos:  
A) transparencias, travelling y sobreimpresión.  
B) fundido, desenfoque y sobreimpresión.  
C) transparencias, desenfoque y sobreimpresión.

**38.** El procedimiento que permite unir los planos de una película de manera que se mantenga la continuidad del relato cinematográfico se denomina:  
A) sobreimpresión  
B) transición  
C) fundido.

**39.** Si decimos que comprende el diseño de todos los elementos que conforman la puesta en escena de un determinado producto audiovisual, hablamos de...  
A) el decorado.  
B) el vestuario  
C) la escenografía.

**40.** Para conseguir una escenificación atractiva es imprescindible contar con el equipo de profesionales especializados. Entre ellos podemos encontrar:  
A) Director artístico, atrecista y figurinista.  
B) Script, figurinista y atrecista.  
C) Director de producción, figurinista y cámara.