

NOMBRE APELLIDOS Y CURSO DEL ALUMNO

RECUPERACIÓN REALIZADA POR LA ADQUISICIÓN DE LOS ESTANDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES

BLOQUE 1: Expresión Plástica

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	EJERCICIO
Crit.PV.1.1. Identificar los elementos configuradores de la imagen.	CCL-CCEC	Est.PV.1.1.1. Identifica y valora la importancia del punto, la línea y el plano analizando de manera oral y escrita imágenes y producciones gráficas plásticas propias y ajenas.	1
Crit.PV.1.2. Experimentar con las variaciones formales del punto, el plano y la línea.	CAAC-CCEC	Est.PV.1.2.2. Experimenta con el punto, la línea y el plano con el concepto de ritmo, aplicándolos de forma libre y espontánea.	1,2
Crit.PV.1.3. Expresar emociones utilizando distintos elementos configurativos y recursos gráficos: línea, puntos, colores, texturas, clarososcuros).	CIEE-CCEC	Est.PV.1.3.1. Realiza composiciones que transmiten emociones básicas (calma, violencia, libertad, opresión, alegría, tristeza, etc.) utilizando distintos recursos gráficos en cada caso (claroscuro, líneas, puntos, texturas, colores...).	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Crit.PV.1.4. Identificar y aplicar los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo en composiciones básicas.	CMCT-CCEC	Est.PV.1.4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas según unas propuestas establecidas. Est.PV.1.4.4. Representa objetos aislados y agrupados del natural o del entorno inmediato, proporcionándolos en relación con sus características formales y en relación con su entorno, teniendo en cuenta la relación figura-fondo.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Crit.PV.1.5. Experimentar con los colores primarios y secundarios.	CCEC	Est.PV.1.5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios, descubriendo las relaciones entre ellos (complementarios, armonías, contrastes,...), para expresar ideas, experiencias y emociones.	8
Crit.PV.1.6. Identificar y diferenciar las propiedades del color luz y el color pigmento.	CD-CCEC	Est.PV.1.6.1. Realiza modificaciones del color pigmento y del color luz, aplicando las TIC, para expresar sensaciones en composiciones sencillas diferenciando entre síntesis aditiva y sustractiva. Est.PV.1.6.2. Representa con claroscuro la sensación espacial de composiciones volumétricas sencillas.	*
Crit.PV.1.7. Diferenciar las texturas naturales, artificiales, táctiles y visuales y valorar su capacidad expresiva.	CCEC	Est.PV.1.7.1. Transcribe texturas táctiles y texturas visuales mediante las técnicas de <i>frottage</i> , <i>estarcido</i> ... utilizándolas con intenciones expresivas en composiciones abstractas o figurativas.	9
Crit.PV.1.8. Conocer y aplicar los	CAA	Est.PV.1.8.1. Crea composiciones aplicando procesos creativos sencillos, mediante propuestas que se ajusten a los objetivos finales.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9

métodos creativos gráfico-plásticos aplicados a procesos de artes plásticas y diseño.		
Crit.PV.1.9. Crear composiciones gráfico-plásticas personales y colectivas.	CAA-CD	Est.PV.1.9.1. Reflexiona y evalúa oralmente y por escrito el proceso creativo propio y ajeno desde la idea inicial hasta la ejecución definitiva a partir de creaciones individuales o colectivas. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
Crit.PV.1.10. Dibujar con distintos niveles de iconicidad de la imagen.	CCEC	Est.PV.1.10.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica, elaborando bocetos, apuntes, dibujos esquemáticos, analíticos, miméticos y abstractos. 10
Crit.PV.1.11. Conocer y aplicar las posibilidades expresivas de las técnicas gráfico-plásticas secas, húmedas y mixtas. La témpera, los lápices de grafito y de color. El collage.	CAA-CSC-CCEC	Est.PV.1.11.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad. Est.PV.1.11.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas. Est.PV.1.11.3. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas y la creación de texturas visuales cromáticas. Est.PV.1.11.5. Crea con el papel recortado formas abstractas y figurativas componiéndolas con fines ilustrativos, decorativos o comunicativos. Est.PV.1.11.6. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras bidimensionales y tridimensionales de forma responsable con el medio ambiente y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas. Est.PV.1.11.7. Mantiene el espacio de trabajo y el material en perfecto orden y estado, y aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10 2, 7 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 1 1 *

BLOQUE 2: Comunicación audiovisual

Crit.PV.2.1. Identificar los elementos y factores que intervienen en el proceso de percepción de imágenes.	CMCT	Est.PV.2.1.1. Analiza las causas por las que se produce una ilusión óptica aplicando conocimientos de los procesos perceptivos. 11
Crit.PV.2.2. Reconocer las leyes visuales de la Gestalt que posibilitan las ilusiones ópticas y aplicar estas leyes en la elaboración de obras propias.	CMCT-CCEC	Est.PV.2.2.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según las distintas leyes de la Gestalt. Est.PV.2.2.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes de la Gestalt. 11 11
Crit.PV.2.3. Identificar significativo y significado en un signo visual.	CCL	Est.PV.2.3.1. Distingue significativo y significado en un signo visual. 12

Crit.PV.2.4. Reconocer los diferentes grados de iconicidad en imágenes presentes en el entorno comunicativo.	CCEC	Est.PV.2.4.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.	10
		Est.PV.2.4.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.	12, 16
		Est.PV.2.4.3. Crea imágenes con distintos grados de iconicidad basándose en un mismo tema.	12
Crit.PV.2.5. Distinguir y crear distintos tipos de imágenes según su relación significante-significado: símbolos e íconos.	CCEC	Est.PV.2.5.1. Distingue símbolos de íconos identificando diferentes tipos.	12
		Est.PV.2.5.2. Diseña diversos tipos de símbolos e íconos (pictogramas, anagramas, logotipos...).	12
Crit.PV.2.6. Describir, analizar e interpretar una imagen distinguiendo los aspectos denotativo y connotativo de la misma.	CCL-CAA	Est.PV.2.6.1. Realiza la lectura objetiva de una imagen identificando, clasificando y describiendo los elementos de la misma.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 12, 13
		Est.PV.2.6.2. Analiza una imagen, mediante una lectura subjetiva, identificando los elementos de significación, narrativos y las herramientas visuales utilizadas, sacando conclusiones e interpretando su significado.	13
Crit.PV.2.7. Analizar y realizar fotografías comprendiendo y aplicando los fundamentos de la misma.	CCEC - CD-CCEC	Est.PV.2.7.1. Identifica distintos encuadres y puntos de vista en una fotografía.	13
		Est.PV.2.7.2. Realiza fotografías con distintos encuadres y puntos de vista aplicando diferentes leyes compositivas.	13
Crit.PV.2.8. Analizar y realizar cómics aplicando los recursos de manera apropiada.	CCEC-CCL	Est.PV.2.8.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.	14
Crit.PV.2.9. Conocer los fundamentos de la imagen en movimiento, explorar sus posibilidades expresivas.	CD-CCEC	Est.PV.2.9.1. Elabora una animación con medios digitales y/o analógicos.	*
Crit.PV.2.10. Diferenciar y analizar los distintos elementos que intervienen en un acto de comunicación.	CCL	Est.PV.2.10.1. Identifica y analiza los elementos que intervienen en distintos actos de comunicación visual.	15, 16
Crit.PV.2.11. Reconocer las diferentes funciones de la comunicación.	CCL-CD	Est.PV.2.11.2. Distingue la función o funciones que predominan en diferentes mensajes visuales y audiovisuales.	12, 13

Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	12, 13
Crit.PV.2.13. Identificar y reconocer los diferentes lenguajes visuales apreciando los distintos estilos y tendencias, valorando, respetando y disfrutando del patrimonio histórico y cultural.	CSC-CCEC	Est.PV.2.13.1. Identifica los recursos visuales presentes en mensajes publicitarios, visuales y audiovisuales, apreciando y respetando obras de diferentes estilos y tendencias.	12, 13
Crit.PV.2.14. Identificar y emplear recursos visuales como las figuras retóricas en el lenguaje publicitario.	CCL-CCEC	Est.PV.2.14.1. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales y persuasivos.	12, 13
Crit.PV.2.15. Apreciar el lenguaje del cine analizando obras de manera crítica, ubicándolas en su contexto histórico y sociocultural, reflexionando sobre la relación del lenguaje cinematográfico con el mensaje de la obra.	CCEC-CSC	Est.PV.2.15.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, ubicándola en su contexto y analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.	12, 13
Crit.PV.2.16. Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia, valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.	CMCT-CD	Est.PV.2.16.1. Elabora documentos multimedia para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.	*

BLOQUE 3: Dibujo técnico

Crit.PV.3.1. Comprender y emplear los conceptos espaciales del punto, la línea y el plano.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.1.1. Utiliza los elementos geométricos básicos con propiedad, reconociéndolos en la naturaleza y el entorno.	17
		Est.PV.3.1.2. Conoce y utiliza correctamente las herramientas del Dibujo Técnico.	17, 18, 19 20, ..

Crit.PV.3.2. Analizar cómo se puede definir una recta con dos puntos y un plano con tres puntos no alineados o con dos rectas secantes.	CMCT-CAA	Est.PV.3.2.1. Descubre y referencia las relaciones entre los elementos básicos en el plano y en el espacio.	17, 18, 19
Crit.PV.3.3. Construir distintos tipos de rectas, utilizando la escuadra y el cartabón, habiendo repasado previamente estos conceptos.	CMCT	Est.PV.3.3.1. Traza rectas paralelas, oblicuas y perpendiculares a otra dada, que pasen por puntos definidos, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.	17, 18
Crit.PV.3.4. Conocer con fluidez los conceptos de circunferencia, círculo y arco.	CMCT	Est.PV.3.4.1. Reconoce y construye trazados geométricos empleando circunferencia, círculo y arco.	19
Crit.PV.3.5. Utilizar el compás, realizando ejercicios variados para familiarizarse con esta herramienta.	CMCT-CCCEC	Est.PV.3.5.1. Divide la circunferencia en partes iguales, usando el compás, y realiza diseños en su interior.	20
Crit.PV.3.6. Comprender el concepto de ángulo y bisectriz y la clasificación de ángulos agudos, rectos y obtusos.	CMCT	Est.PV.3.6.1. Identifica diversos ángulos en la escuadra, cartabón y en trazados geométricos.	17, 18, 19 20, ..
Crit.PV.3.7. Estudiar la suma y resta de ángulos y comprender la forma de medirlos.	CMCT	Est.PV.3.7.1. Suma o resta ángulos positivos o negativos con regla y compás.	21
Crit.PV.3.8. Estudiar el concepto de bisectriz y su proceso de construcción.	CMCT	Est.PV.3.8.1. Construye la bisectriz de un ángulo cualquiera, con regla y compás.	17, 18, 19
Crit.PV.3.9. Diferenciar claramente entre recta y segmento tomando medidas de segmentos con la regla o utilizando el compás.	CMCT	Est.PV.3.9.1. Suma o resta segmentos, sobre una recta, midiendo con la regla y utilizando el compás.	21
Crit.PV.3.10. Trazar la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla. También utilizando regla, escuadra y cartabón.	CMCT	Est.PV.3.10.1. Construye la mediatriz de un segmento utilizando compás y regla.	21
Crit.PV.3.11. Estudiar las aplicaciones del teorema de Thales.	CMCT	Est.PV.3.11.1. Divide un segmento en partes iguales, aplicando el teorema de Thales.	20

		Est.PV.3.11.2. Construye polígonos aplicando el teorema de Tales.		20
Crit.PV.2.12. Utilizar de manera adecuada los lenguajes visual y audiovisual con distintas funciones.	CAA-CSC-CIEE	Est.PV.2.12.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos, siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, storyboard, realización...). Valora de manera crítica los resultados.		*
Crit.PV.3.13. Comprender la clasificación de los triángulos en función de sus lados y de sus ángulos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.13.1. Clasifica cualquier triángulo, observando sus lados y sus ángulos, y reconociendo su presencia en diversos referentes del entorno.		22, 23
Crit.PV.3.14. Construir triángulos conociendo tres de sus datos (lados o ángulos).	CMCT-CAA	Est.PV.3.14.1. Construye un triángulo conociendo tres datos y razonando sobre el proceso realizado.		22
Crit.PV.3.15. Analizar las propiedades de los puntos y rectas característicos de un triángulo.	CMCT	Est.PV.3.15.1. Determina los puntos y rectas notables de un triángulo experimentando las diferentes aplicaciones gráficas y plásticas de estos trazados.		23
Crit.PV.3.16. Conocer las propiedades geométricas y matemáticas de los triángulos rectángulos, aplicándolas con propiedad a la construcción de los mismos.	CCEC-CMCT	Est.PV.3.16.1. Reconoce y aplica el triángulo rectángulo como elemento configurador de otras formas.		24
Crit.PV.3.17. Conocer los diferentes tipos de cuadriláteros.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.17.1. Clasifica cualquier cuadrilátero y reconoce su presencia en diversos referentes en el entorno.		25
Crit.PV.3.18. Ejecutar las construcciones más habituales de paralelogramos.	CMCT-CAA	Est.PV.3.18.1. Construye paralelogramos razonando sobre el proceso realizado.		25
Crit.PV.3.19. Clasificar los polígonos en función de sus lados, reconociendo los regulares y los irregulares.	CMCT	Est.PV.3.19.1. Clasifica correctamente cualquier polígono diferenciando si es regular o irregular.		25

<p>Crit.PV.3.20. Estudiar la construcción de los polígonos regulares inscritos en la circunferencia.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.20.1. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia.</p>	<p>25</p>
<p>Crit.PV.3.21. Estudiar la construcción de polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.21.1. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado.</p>	<p>25</p>
<p>Crit.PV.3.22. Comprender las condiciones de los centros y las rectas tangentes en los distintos casos de tangencia y enlaces.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.22.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas. Est.PV.3.22.2. Resuelve correctamente los distintos casos de tangencia entre circunferencias y rectas, utilizando adecuadamente las herramientas.</p>	<p>26 26</p>
<p>Crit.PV.3.23. Comprender la construcción del óvalo y del ovoide, aplicando las propiedades de las tangencias entre circunferencias.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.23.1. Construye correctamente óvalos y ovoides conociendo los ejes mayor y menor.</p>	<p>27</p>
<p>Crit.PV.3.24. Analizar y estudiar las propiedades de las tangencias en los óvalos y los ovoides.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.24.1. Diseña formas que incluyan óvalos y ovoides analizando sus propiedades de tangencias.</p>	<p>20, 27</p>
<p>Crit.PV.3.25. Aplicar las condiciones de las tangencias y enlaces para construir espirales de 2, 3, 4 y 5 centros.</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.25.1. Construye correctamente espirales de 2 centros y a partir de polígonos regulares.</p>	<p>28</p>
<p>Crit.PV.3.26. Estudiar los conceptos de simetrías, giros y traslaciones aplicándolos al diseño de composiciones con módulos.</p>	<p>CMCT-CCEC</p>	<p>Est.PV.3.26.1. Realiza diseños aplicando repeticiones, giros y simetrías de módulos.</p>	<p>24</p>
<p>Crit.PV.3.27. Comprender el concepto de proyección aplicándolo al dibujo de las vistas de objetos comprendiendo la utilidad de</p>	<p>CMCT</p>	<p>Est.PV.3.27.1. Dibuja correctamente las vistas principales de volúmenes frecuentes.</p>	<p>24, 29</p>

las acotaciones practicando sobre las tres vistas de objetos sencillos partiendo del análisis de sus vistas principales.			
Crit.PV.3.28. Comprender y practicar el procedimiento de la perspectiva caballera aplicada a volúmenes elementales.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.28.1. Construye la perspectiva caballera de volúmenes simples aplicando correctamente coeficientes de reducción sencillos.	30
Crit.PV.3.29. Comprender y practicar los procesos de construcción de perspectivas isométricas de volúmenes sencillos.	CMCT-CCEC	Est.PV.3.29.1. Realiza perspectivas isométricas de volúmenes sencillos, utilizando correctamente la escuadra y el cartabón para el trazado de paralelas.	30

***Se considera que por motivos técnicos y logísticos no pueden ser evaluados y no se consideran imprescindibles para superar la materia.**

Encuentra un ritmo

Cuando los elementos de una imagen se repiten o alternan, se crean composiciones dinámicas, con ritmo. Estos ritmos pueden ser uniformes o variables, crecientes o concéntricos... Sirven para llamar la atención sobre la imagen y ayudan a estructurarla.

Descubre

Recopila muchos elementos similares y crea una composición con ritmo. Para hacerlo más atractivo, rómpelo con algún elemento que difiera, en tamaño, forma o color.

Puedes emplear...

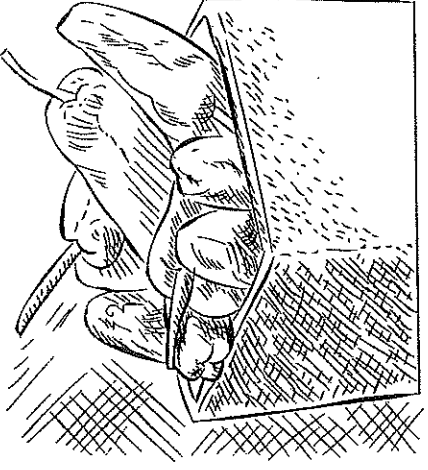
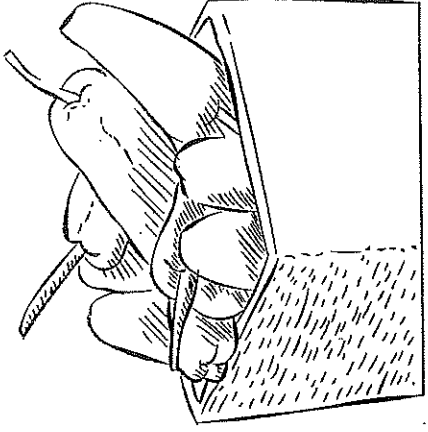
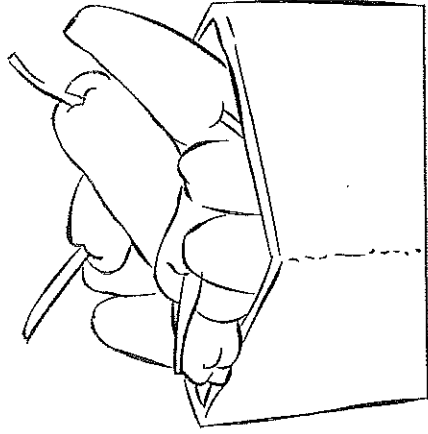
Materiales recogidos, cola, pintura al agua, rotuladores.



DESCRIBE TU COMPOSICIÓN EN UNA FRASE

El dibujo a tinta china

Otra de las técnicas de dibujo a un solo color es la tinta china, que se aplica con plumilla, pincel o estilografo. Aunque el resultado final se realice con tinta, es conveniente hacer a lápiz los primeros pasos del dibujo.



Actividades

Haz un dibujo a tinta china siguiendo estos tres pasos:

1. Traza con tinta las líneas de perfil de las formas, después de haberlas abocetado a lápiz.
2. Sombrea con líneas de tramado para dar volumen a las formas.
3. Mediante tramados, define el fondo, los volúmenes y las texturas, sin olvidar de respetar las zonas de blanco.

Materiales

Tinta china y plumilla o estilografo.

El dibujo con rotuladores

El dibujo incluye también las técnicas a varios colores que se aplican mediante trazos. Una de las más populares es el dibujo con rotuladores.

Actividades

Realiza con rotuladores un dibujo de tu invención siguiendo los pasos que se muestran:

1. Haz un boceto con un rotulador de color claro; por ejemplo, azul.
2. Rellena las zonas con colores básicos, tramando en zigzag.
3. Acaba el dibujo con tramados que refuercen el volumen, la profundidad y las texturas.

Materiales

Rotuladores.



El dibujo con ceras

Las ceras son unas barritas de cera mezclada con colorante que dejan un trazo grueso sobre el soporte. Al aplicar las ceras, conviene empezar por los colores oscuros y terminar el dibujo con los claros.

Actividades

Realiza con ceras un dibujo de tu elección siguiendo los pasos que se muestran.

1. Haz un boceto a lápiz del motivo.
2. Aplica los colores de base (más oscuros).
3. Acaba el dibujo definiendo las formas, el volumen y las texturas.

Materiales

Lápiz de grafito, goma de borrar y ceras.



La pintura con acrílico o con t mpera

Pintar es representar algo mediante manchas sobre una superficie plana. Los acr licos y las t mperas son pinturas cubrientes; es decir, no dejan ver ni el soporte ni los colores que haya debajo. Por este motivo se sigue el proceso que se indica a continuaci n.

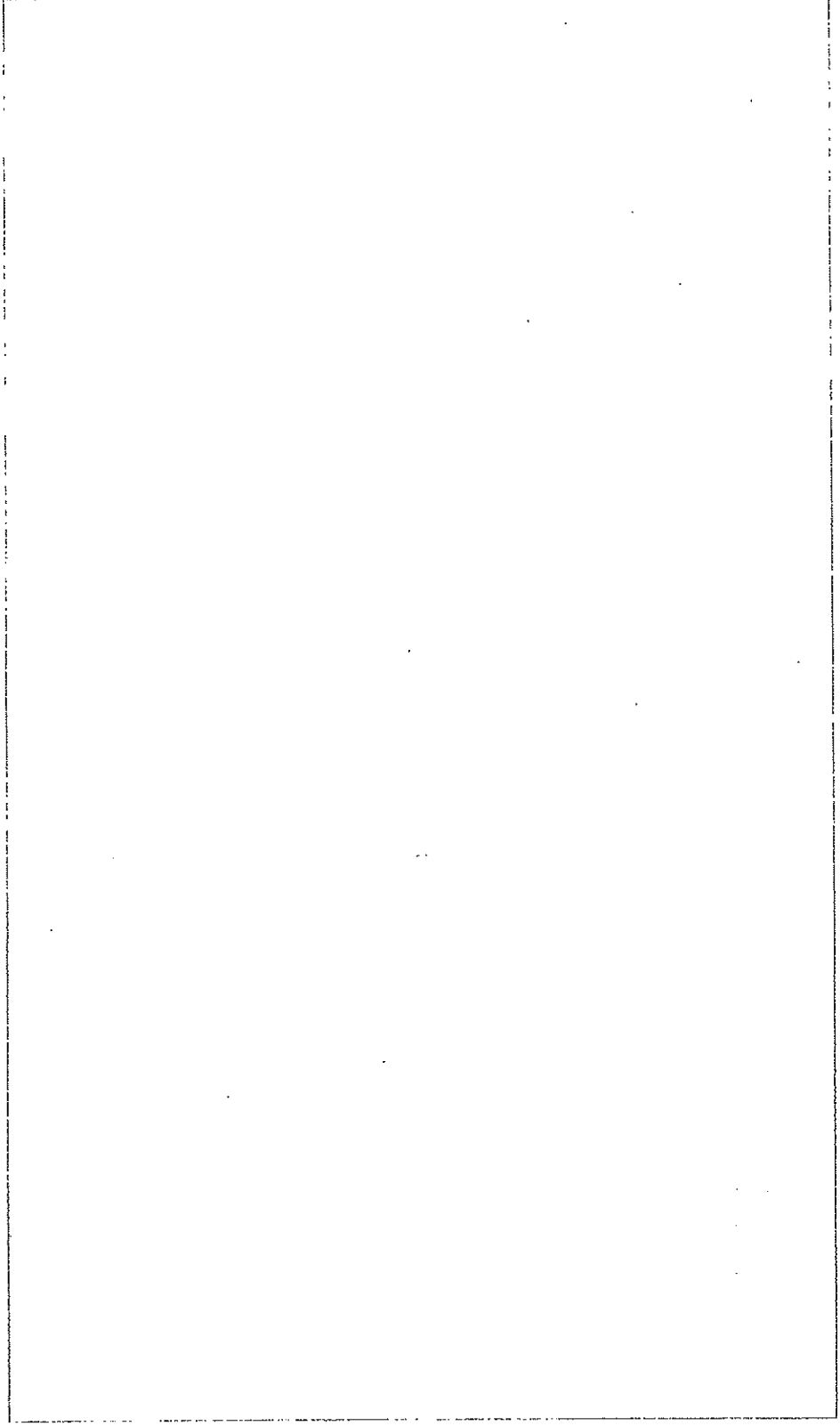
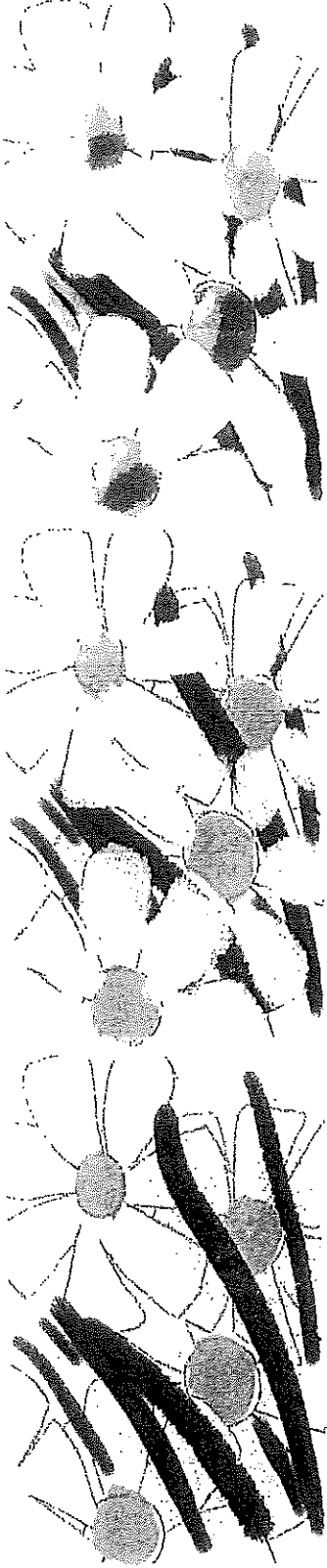
Actividades

Pinta un motivo de tu elecci n utilizando una de estas dos t cnicas. El proceso es igual en ambas:

1. Haz un boceto a l piz y aplica los tonos oscuros.
2. A ade encima los tonos intermedios.
3. Acaba el cuadro aplicando unos toques de color, para matizar los oscuros; y aplica, por  ltimo, el blanco.

Materiales

L piz de grafito, recipiente con agua, pinceles y pintura acr lica o t mperas.



La pintura con acuarela

La acuarela es una pintura no cubriente; es decir, las capas de color permiten ver el soporte y los colores que están debajo de ellas. Para pintar con acuarela, hay que aplicar primero los colores claros y después, los oscuros.

Actividades

Pinta con acuarelas un motivo de tu elección, siguiendo estos pasos:

1. Define las sombras y el volumen con grises. Deja secar.
2. Aplica los colores de base en capas muy diluidas y deja secar.
3. Define formas, volúmenes y texturas con los colores oscuros.

Materiales

Lápiz de grafito, recipiente con agua, pinceles y acuarelas.



El dibujo a lápiz

Dibujar es representar algo mediante trazos sobre una superficie plana. Existen diversas técnicas de dibujo, pero la más habitual es el dibujo a lápiz.

Al dibujar, es conveniente seguir los cuatro pasos que a continuación se explican.

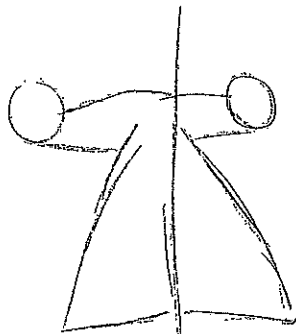
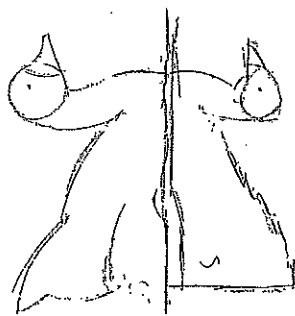
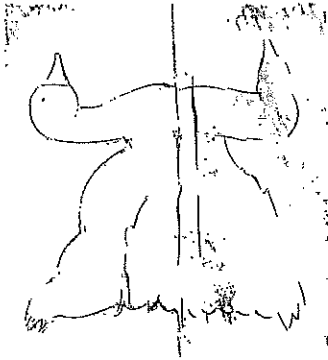
Actividades

Dibuja un motivo a lápiz siguiendo estos cuatro pasos:

1. Encajado. Sitúa con formas geométricas el volumen general del modelo.
2. Tanteo. Aplica unos trazos breves e imprecisos para empezar a dar forma al dibujo.
3. Moldeado o sombreado. Sin apretar demasiado con el lápiz, rellena las zonas de gris.
4. Acabado. Define detalles, rasgos, texturas y tonos de sombra.

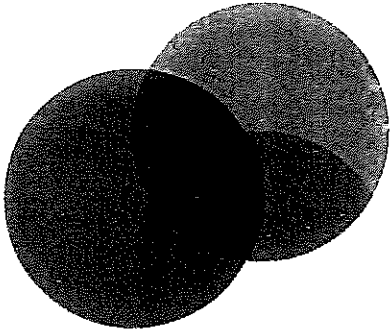
Materiales

Lápiz de grafito y goma de borrar.



Mezclando el color

El color es un fenómeno complejo que depende de la luz, de la reflexión de esta sobre los objetos y de nuestra visión. Diferenciamos hasta siete millones de colores, que clasificamos por su matiz o tono, por su luminosidad (más claro o más oscuro) y por su saturación (más o menos intenso). Además, un color puede parecer diferente según el color que tenga a su lado.



Mezcla sustractiva de cian, amarillo y magenta.

Descubre

Vamos a crear manchas de color y a imaginar lo que vemos en ellas. Utilizaremos solo los tres colores primarios (cian, magenta y amarillo). Con ellos podemos crear los demás. Dejaremos la témpera diluida, para que fluya por el papel, pero sin que llegue a humedecerlo. Podemos emplear distintos recursos: saltar bruscamente la brocha o aplastarla; pinchar y luego doblar el papel para que se mezclen los colores, etc.

Puedes emplear...

Pinceles, pintura al agua (colores primarios: amarillo, cian, magenta).

Texturas

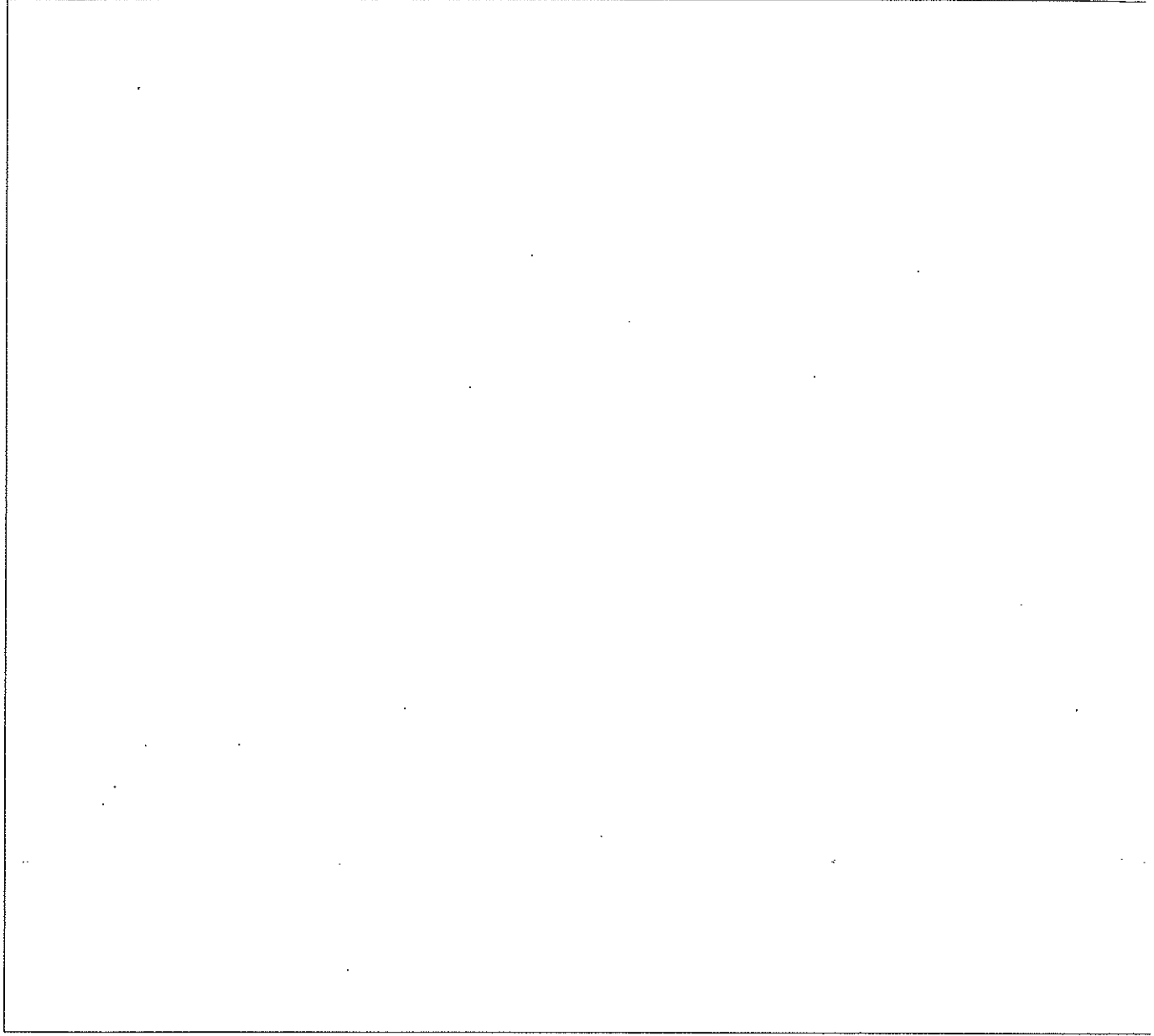
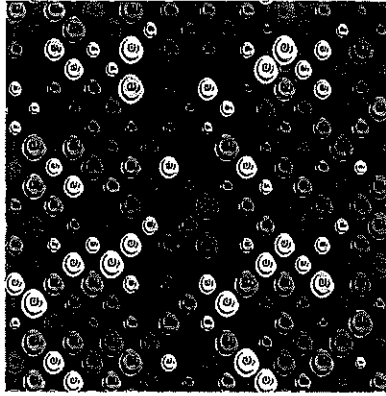
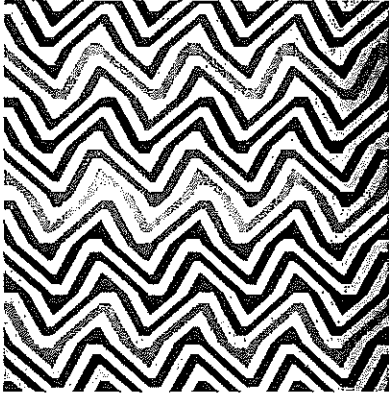
La textura es la apariencia externa de la materia, la cual percibimos con la vista y con el tacto. Hace referencia al acabado de las superficies, si estas son rugosas o lisas, ásperas o suaves. El arte las imita y recrea, pues, como sucede con el color, la textura también refuerza las sensaciones.

Descubre

Recopila texturas para imitarlas, o crea algunas nuevas. Estas pueden ser visuales (repetiendo un motivo, frotando, estampando...) o táctiles (raspando, rasgando, doblando, arrugando, o presionando el papel; o pegando sobre él elementos como papeles, hilos, cartón, arena...).

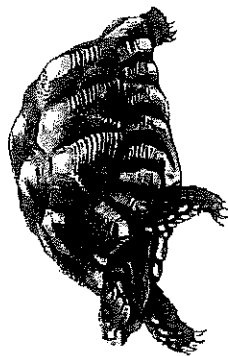
Puedes emplear...

Lápiz de grafito, lápices de colores, tijeras, rotuladores, pegamento en barra o cola transparente, recortes y materiales diversos.



Gradúa la iconicidad

A la hora de crear imágenes, es posible simplificar las formas en otras más sencillas, como esferas, cuadrados, triángulos, cubos... Esto lo encontramos, por ejemplo, en la obra de los artistas cubistas o en las pinturas de la prehistoria. El grado de iconicidad de una imagen dependerá de su finalidad; no es lo mismo un dibujo científico, en el que busquemos reflejar fielmente la realidad, que un retrato no figurativo, que puede ser más expresivo y simbólico.



Descubre

Observa el animal de la imagen y dibújalo de tres formas diferentes: a) realista; b) algo menos realista, como si fuera para ilustrar un libro infantil, y c) de forma simbólica y rápida de ver.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores.

a

b

c

Una ilusión óptica

-Algunas de las imágenes que percibimos son falsas o erróneas; son las llamadas ilusiones ópticas. Esto es debido a que nuestro cerebro tiende a simplificar y completar lo que ve según su experiencia. También la perspectiva o el punto de vista desde el que nos situamos al observar nos engañan y confunden.

Muchos artistas utilizan los juegos de percepción en sus obras, e incluso nosotros mismos.

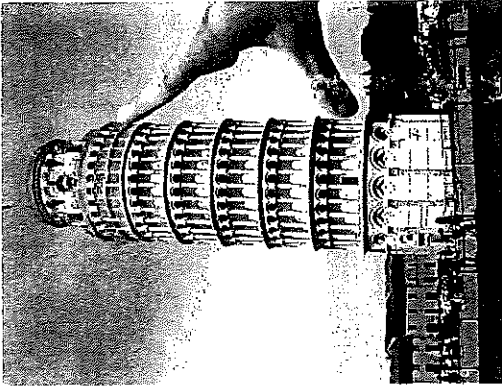
Descubre

Crea una imagen que provoque un efecto de ilusión óptica.

Haz bocetos previos para seleccionar el más curioso o divertido.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores.



BUSCA EN INTERNET LAS LEYES
DE LA GESTALT COMO INSPIRACIÓN.

Un mensaje breve

La comunicación es un fenómeno complejo. No siempre llegan los mensajes de la misma manera. Pueden ser más o menos evidentes, intencionados o incluso manipuladores. Las imágenes son creadas para cumplir distintas funciones. Pueden ser comunicativas, informativas, expresivas...; aunque también pueden utilizarse para un fin diferente del que fueron creadas. Cuando a un signo se le da un significado concreto, se convierte en símbolo, que se vuelve reconocible para un grupo.

Descubre



Elige un signo, una imagen icónica o simbólica (como letras, señalizaciones de tráfico o imágenes de marcas), para transformar su sentido y función. Seleccióna varias y cópielas inventando con ellas una historia.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, colores, rotuladores.



Función comunicativa.



Función expresiva.



Función simbólica.

Los planos en el lenguaje cinematográfico

Un plano es una sola imagen proyectada sin interrupción. Cuando se planifica, hay que tener en cuenta el encuadre, o parte del escenario que se va a mostrar, y el tiempo que va a permanecer en la pantalla.

Actividades

Según la cantidad de espacio mostrado, un plano puede ser general, americano, medio, primer plano y plano detalle. Además, la cámara puede estar situada por encima o por debajo de los personajes; fija o en movimiento.

Haz con una cámara fotográfica los cuatro planos que se piden en los recuadros de la derecha y colócalos en su lugar. Cuida la composición del encuadre.

Materiales

Cámara fotográfica, ordenador, impresora, tijeras y pegamento.

Primer plano picado.

Plano de detalle.

Plano medio contrapicado.

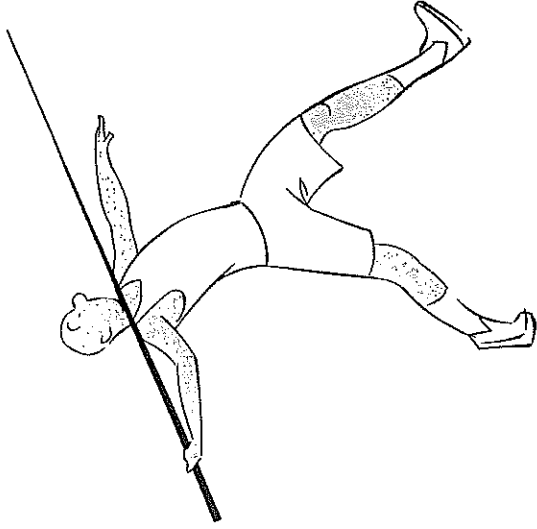
Plano general con el punto de vista bajo.

La animación clásica

Crear la sensación de movimiento por medio de sucesivos dibujos es una de las formas de animación clásica. Cada imagen representa una parte del movimiento, y al ser proyectadas todas las imágenes a una velocidad adecuada, se produce el efecto visual de ver moverse las figuras.

Actividades

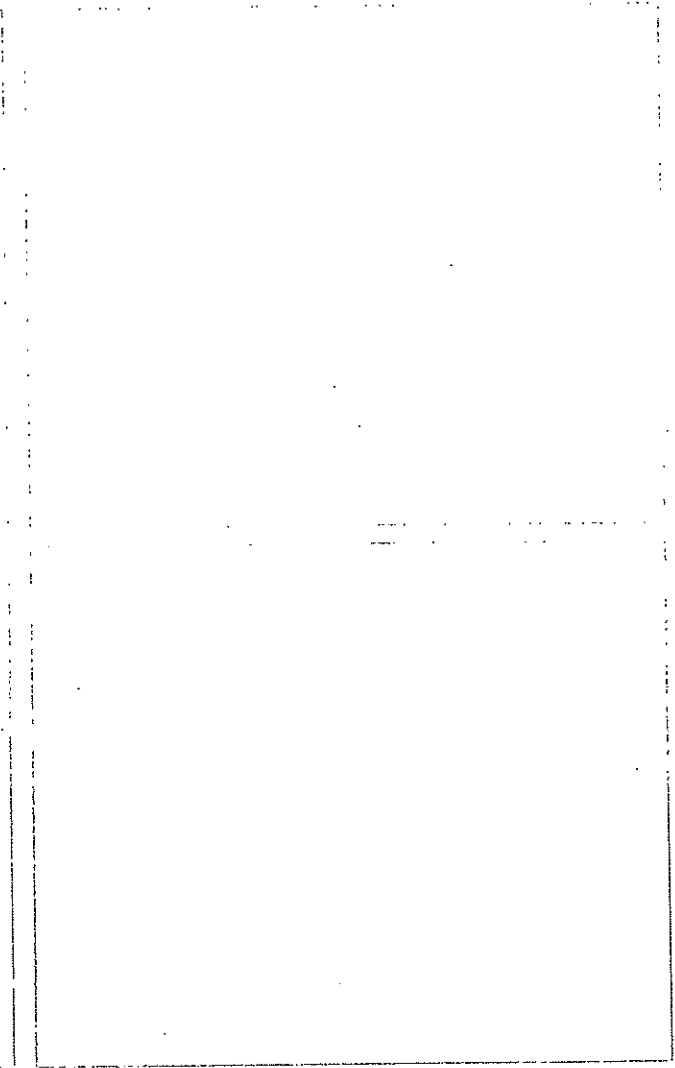
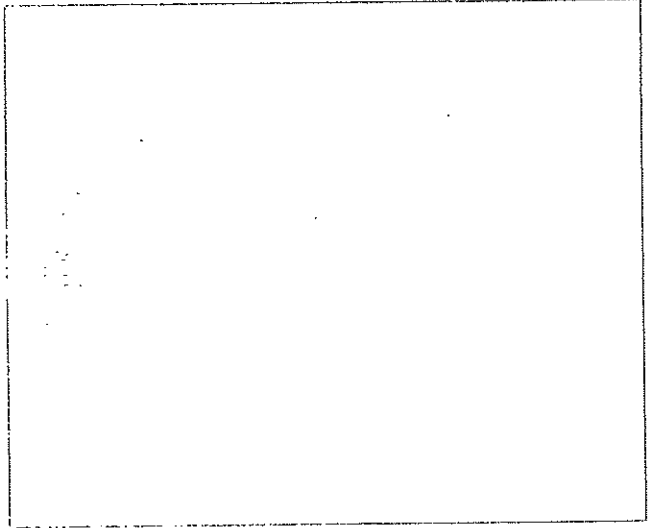
Dibuja la secuencia de movimientos de un lanzamiento de jabalina a partir de lo representado en el primer dibujo.



Materiales

Lápiz de grafito, rotuladores y lápices de colores.

CREA UNA HISTORIA BREVE A MODO DE COMIC.



Somos noticia

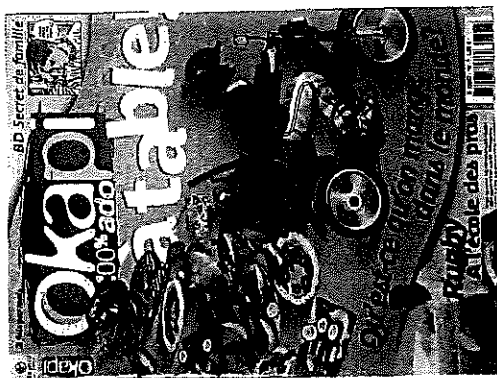
Los jóvenes y adolescentes apenas aparecen en los medios de comunicación; solamente en espacios diseñados para ellos. ¿Cómo crees que se tratan temas importantes como la identidad, los amigos, los conflictos con los mayores, el amor, el uso de la tecnología...? La imagen que se presenta resulta a veces demasiado emocional y poco realista.

Descubre

Selecciona un periódico o revista de actualidad. Siguiendo su formato, elabora una portada en la que los protagonistas sean gente de tu edad. Intenta reflejar cómo son en realidad, cómo son sus relaciones, el entorno en el que viven... ¿Puedes aparecer tú mismo e incluir a tus amigos o compañeros de instituto.

Puedes emplear...

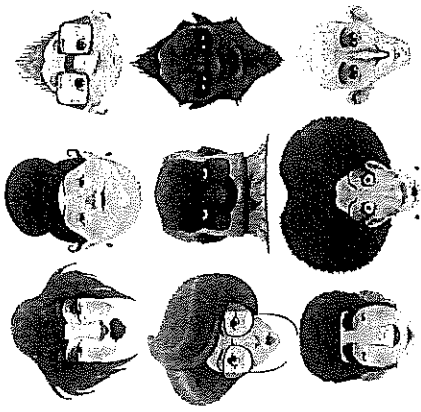
Lápiz de grafito, imágenes impresas (incluyendo fotografías personales), tijeras, pegamento, rotuladores.



Portada de una revista juvenil.

Un perfil para la red

Nuestra imagen personal es una construcción formada no solo por la configuración de nuestro cuerpo o por nuestro modo de vestir, sino por todo lo que mostramos a los demás. Las imágenes que compartimos, aunque pueden ocultar mucho de lo que somos, muestran nuestra personalidad. Especialmente, hemos de cuidar y ser conscientes de lo que publicamos en Internet, ya que puede ser malinterpretado. Debemos ser sinceros, pero no revelar nunca datos personales.



Descubre

Normalmente, el perfil en las redes sociales se muestra con fotografías, pero también puede ser un dibujo. Diseña tu perfil: una imagen que sirva para representarte. No es necesario que sea realista ni un autorretrato; puede ser un conjunto de imágenes o frases relacionadas contigo, y puedes mezclar varias técnicas.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores.

Líneas rectas, arcos y circunferencias

Es primordial la destreza con la regla y el compás para trabajar los elementos básicos de la geometría plana: el punto, las líneas rectas, las curvas y los lugares geométricos, como mediatrices, bisectrices y realizar operaciones fundamentales.

Descubre

Para ejercitar nuestras destrezas, vamos a hacer los siguientes ejercicios:

- a) Traza a mano alzada líneas rectas, curvas y mixtas.
- b) Con la ayuda de una regla, traza líneas paralelas, perpendiculares y oblicuas a distintas distancias.
- c) Traza arcos y circunferencias utilizando, para ello, el compás.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, regla, compás, juego de reglas.

a

b

c

La expansión de las formas: espirales

La espiral es una línea curva plana que se genera al ir girando un punto alrededor de un centro y que, al alejarse de él, crece y se expande. Está presente en la naturaleza y en las obras del hombre. Al ser una forma en crecimiento, simbólicamente se la asocia a la evolución.

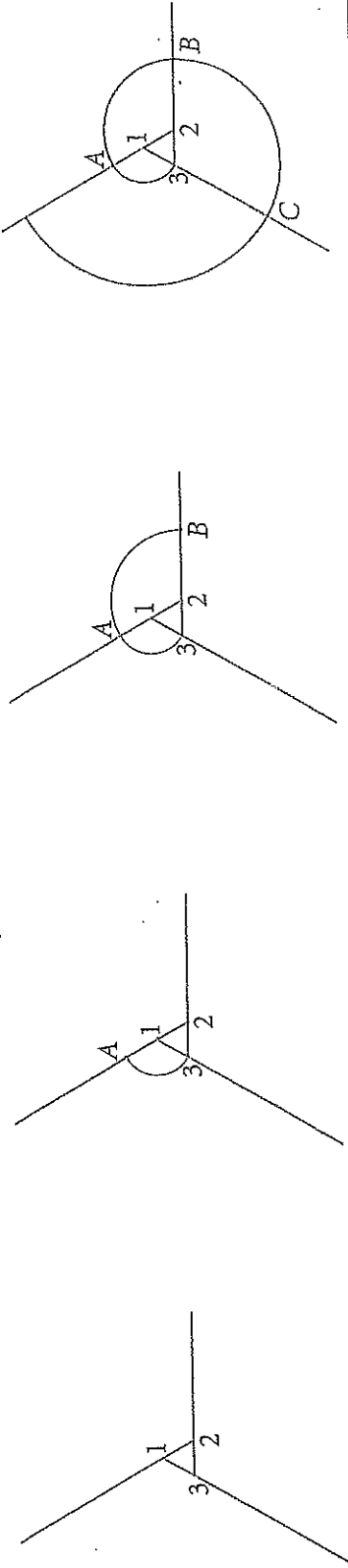
Descubre

A partir de los polígonos, contando sus vértices y con la ayuda del compás, podemos construir espirales. Solo tenemos que descubrir el centro desde el que ir trazando los distintos arcos.

Traza las espirales y coloréalas después.

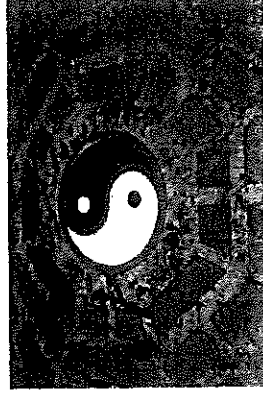
Puedes emplear...

Lápiz de grafito, regla, compás, colores, rotuladores, pintura al agua.



Formas geométricas

Un polígono es una forma cerrada y plana formada por un número finito de segmentos rectos. Son polígonos semejantes aquellos que tienen la misma forma -aunque sean de distinto tamaño- y sus ángulos y lados son proporcionales. Los polígonos regulares se pueden construir conociendo el lado o el radio de la circunferencia en la que se inscriben. A partir de ellos, podemos construir estrellas uniendo sus vértices.

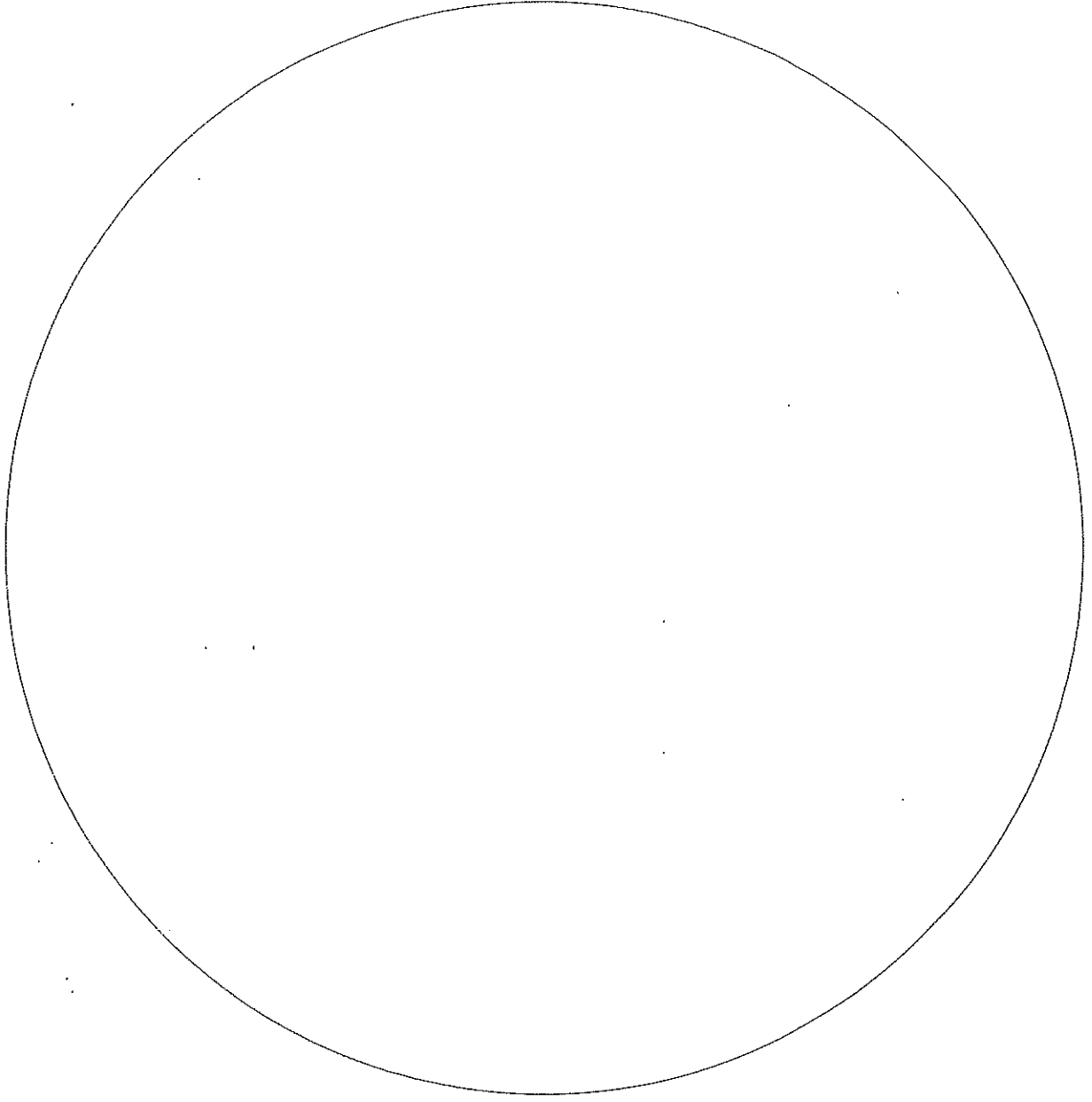


Descubre

Busca y selecciona un símbolo procedente de alguna tradición cultural distinta de la tuya o época pasada e intenta reproducirlo con los instrumentos de dibujo técnico dentro de la circunferencia dada. Después, puedes hacer los cambios que consideres oportunos para que sea diferente, y convertirlo en el símbolo de un club de lectura, de artes marciales, náutico, etc.

Puedes emplear...

Lápiz de grafito, juego de reglas, compás, lápices de colores, rotuladores, pintura al agua.



CONSTRUCCIÓN DE CUALQUIER POLÍGONO

TEN EN CUENTA

Los recuadros de la parte superior de la página muestran el proceso de construcción de cualquier polígono, sea cual sea su número de lados.

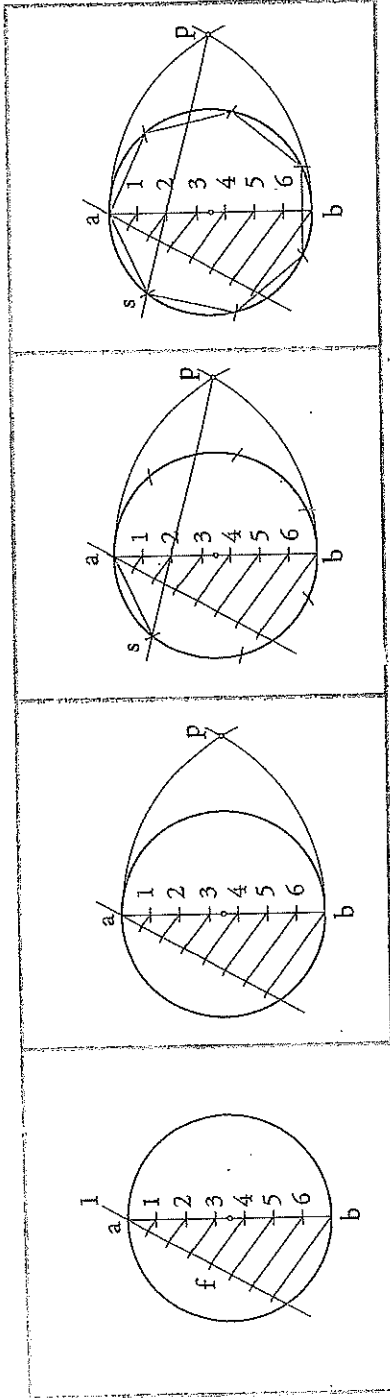
PROPUESTA DE TRABAJO

Utiliza el método estudiado para construir un pentágono y un octógono en las circunferencias dadas.

MATERIALES

Compás, lápiz 2H y regla.

CREA UN POLÍGONO ESTRELLADO

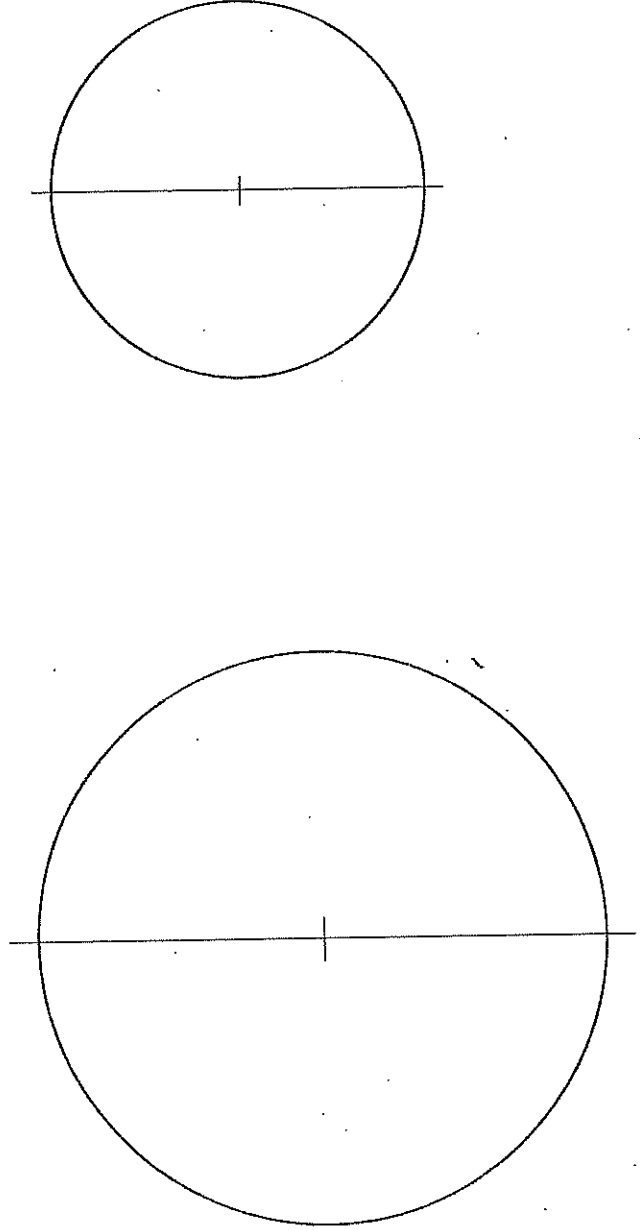


Sobre una circunferencia se traza su diámetro (a-b) y una recta (f) desde 1. El diámetro se divide en tantas partes iguales como lados se desea que tenga el polígono resultante.

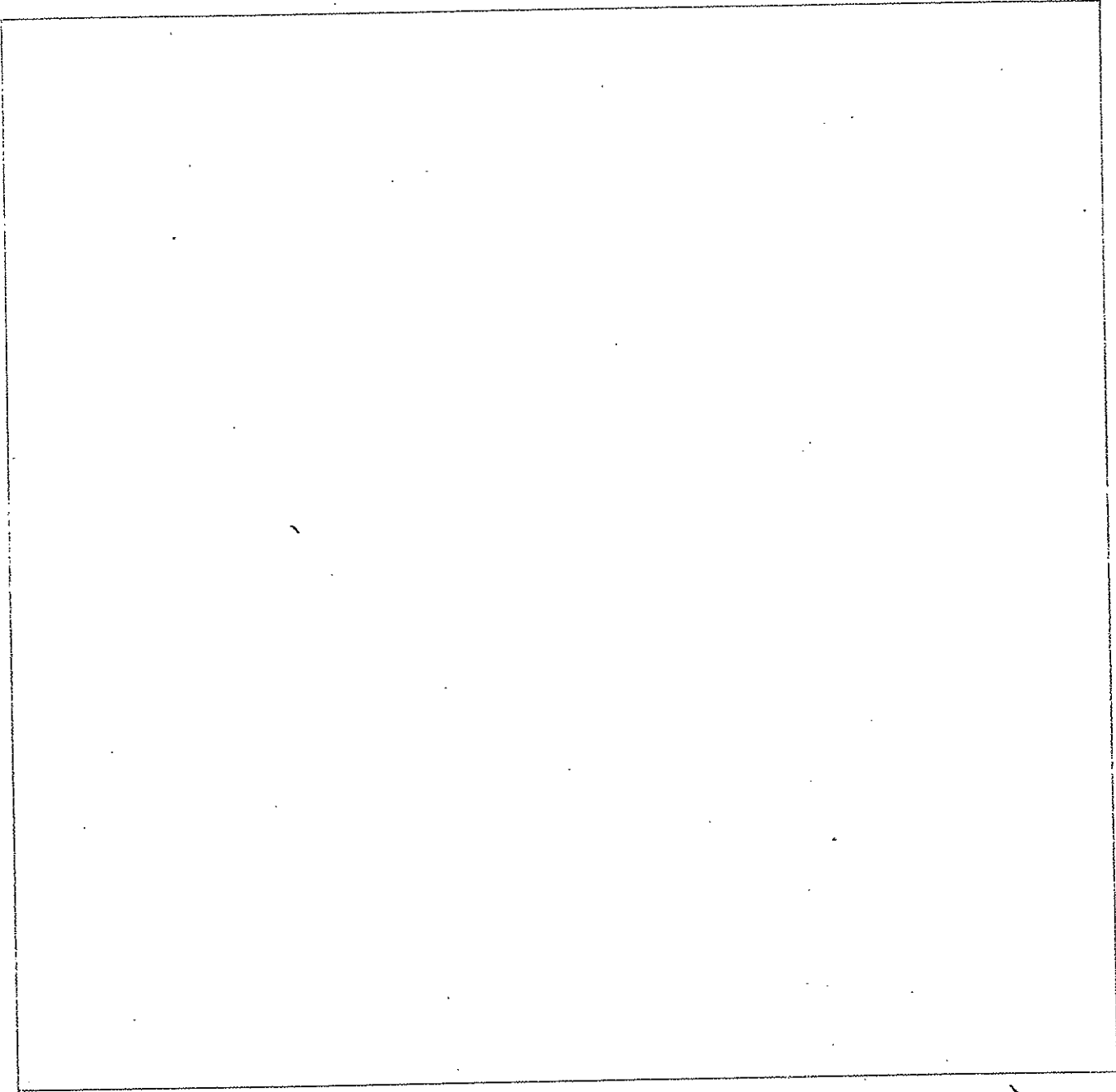
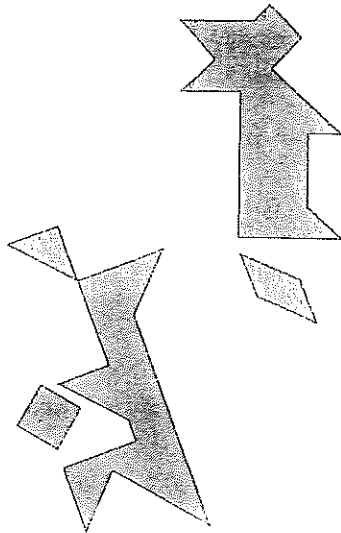
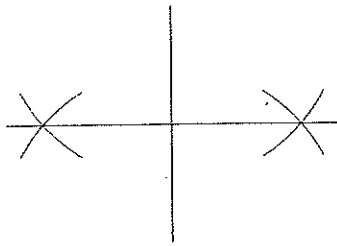
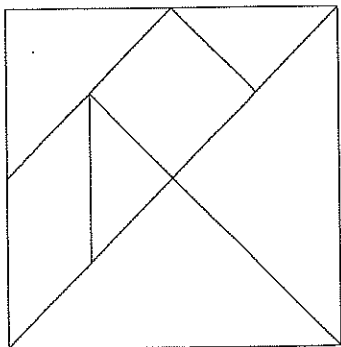
Con centros en (a) y en (b), se trazan dos arcos que se cortan en un punto (p).

Siempre se une el punto (p), sea cual sea el número de divisiones, con la división segunda y se prolonga hasta que corte a la circunferencia en un punto (s). El segmento (a-s) es el lado del polígono.

Por último, se transporta dicho segmento sobre la circunferencia para terminar de construir el polígono.



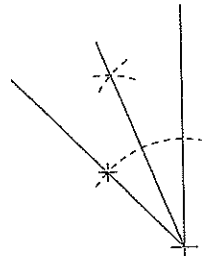
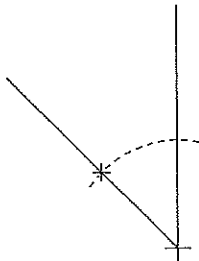
La mediatriz de un segmento



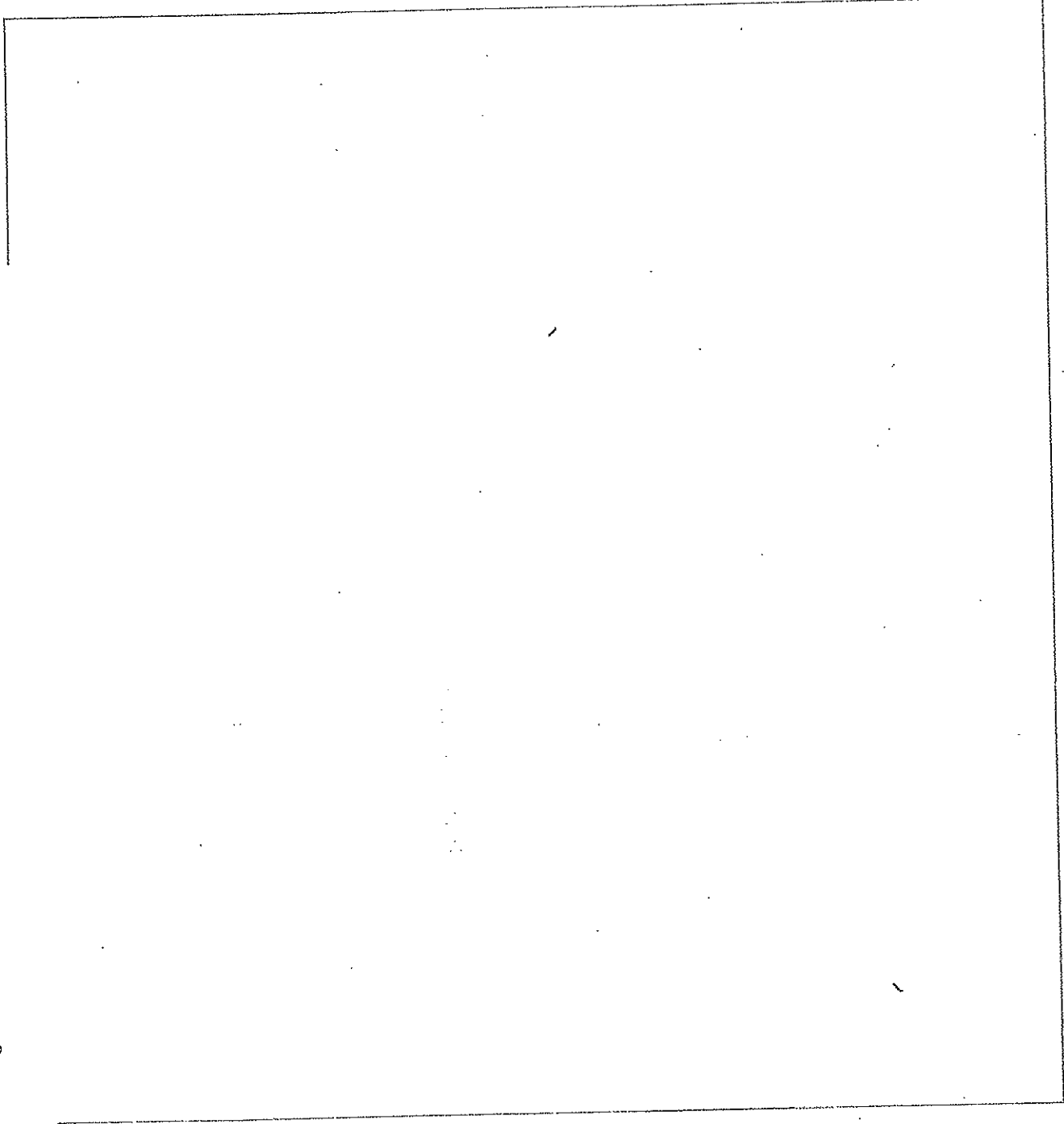
Dibuja un tangram en una cartulina de 12 X 12 cm, usa escuadra y cartabón y traza mediatrices de segmentos cuando sea necesario. Después, trata de componer y pegar una figura como la del ejemplo o inventate una.

La bisectriz

Observa la canción recreada como un caligrama (forma gráfica de expresar un texto). Para marcar el ritmo se han dividido los ángulos en partes iguales trazando bisectrices. Elige una canción y haz un caligrama. Primero, traza las líneas a lápiz. Luego, bórralas cuando tengas escrito el texto a rotulador.



Esta mañana me ha contado el gallo
que la culebrita dijo a la pizarra
que esta mañana está más triste el sol
Amigo Félix
cuando llegas al ciclo
Amigo Félix
hazme solo un favor
quiero ir contigo
o mejor un ratito
con el asfijo de la osa mayor



EL TRIÁNGULO EQUILÁTERO DADO EL LADO

TEN EN CUENTA

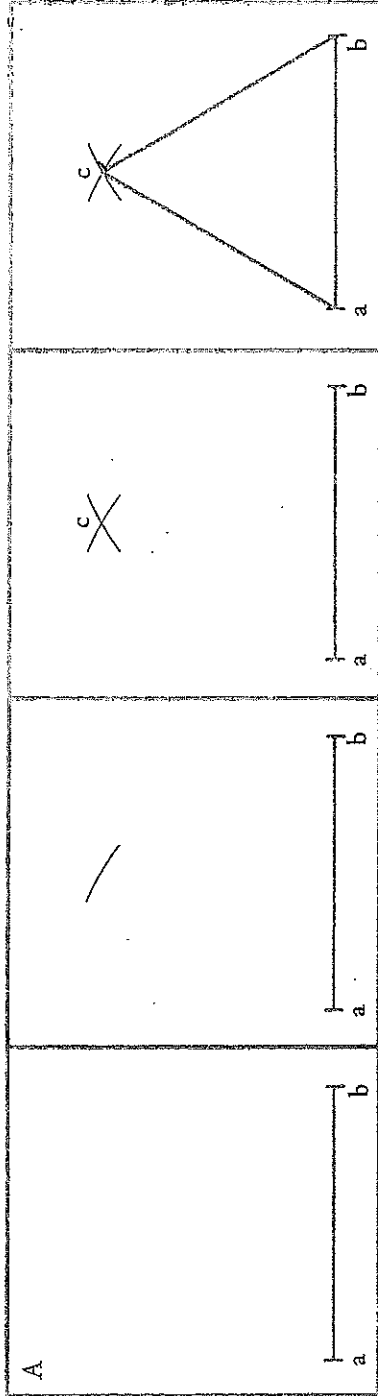
Existen varias maneras de trazar un triángulo equilátero. Una de ellas se basa en el conocimiento de la medida de su lado.

PROPUESTA DE TRABAJO

Observa los pasos que se han seguido en A para dibujar un triángulo equilátero. Traza en B otros tres triángulos equiláteros, conociendo los lados d-e, f-g y h-i, respectivamente.

MATERIALES

Compás, lápiz 2H y regla.



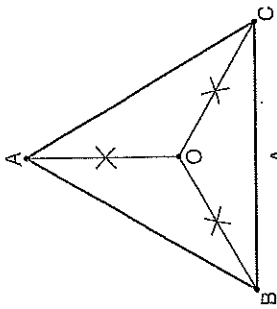
Se conoce el lado a-b. Desde a, y con radio a-b, se traza un arco. Ahora desde b, con el mismo radio, se traza un arco, que corta al anterior, y se obtiene el vértice c.

B

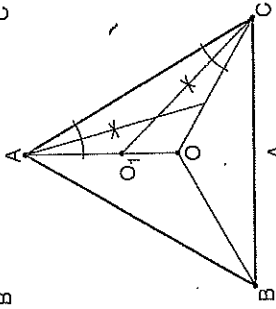


Fig. 1. Construcción de tres circunferencias tangentes entre sí e inscribas en un triángulo cualquiera.

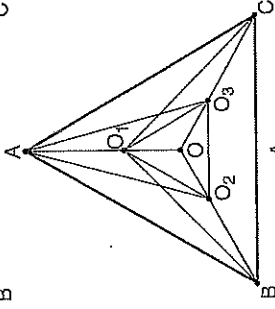
A Dado el triángulo ABC, se trazan sus bisectrices, que se cortan en el punto O.



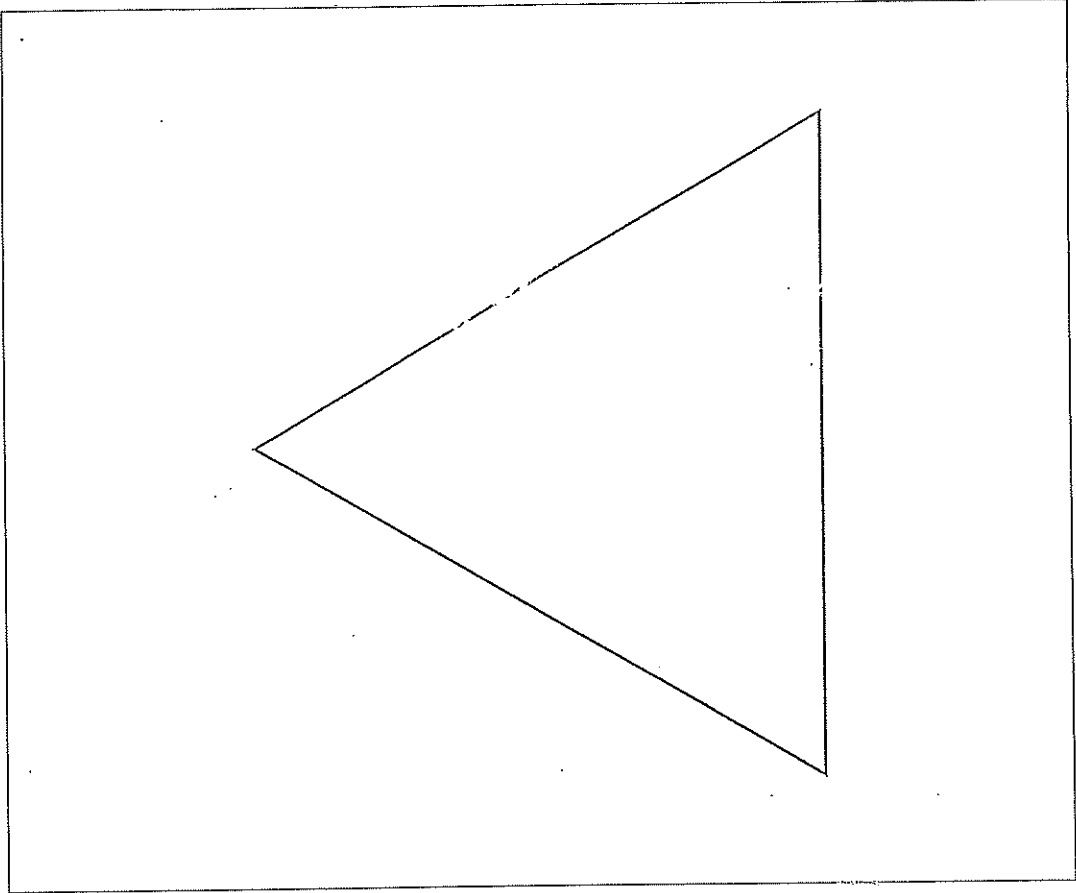
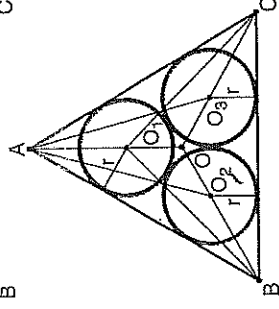
B Se trazan tres nuevas bisectrices las de los ángulos determinados por los lados del triángulo y las primeras bisectrices.



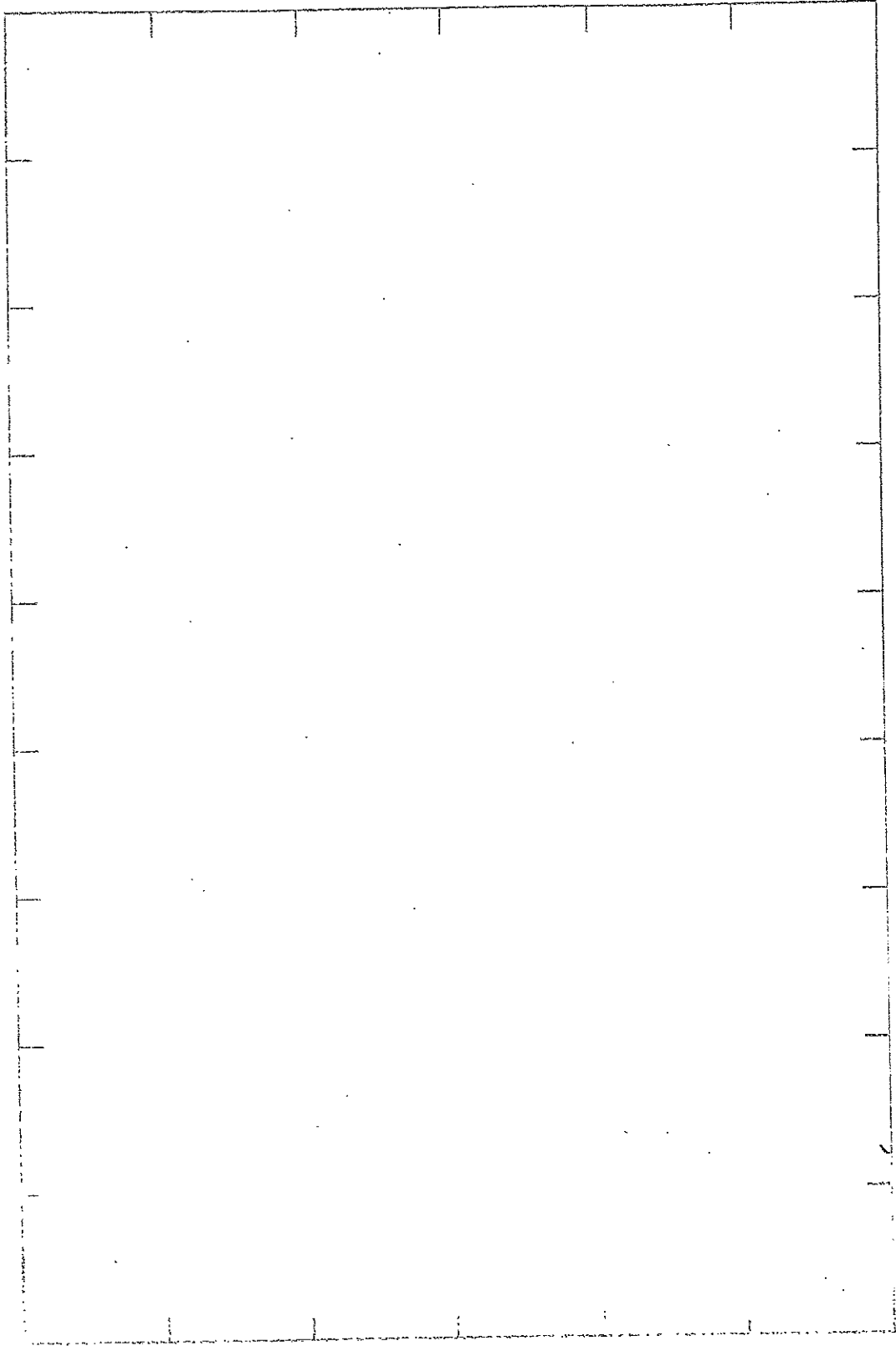
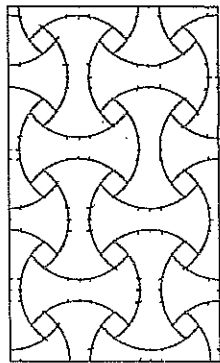
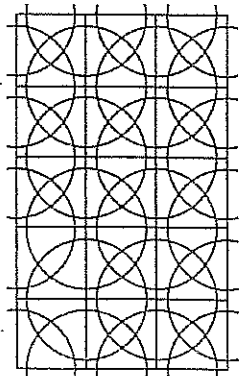
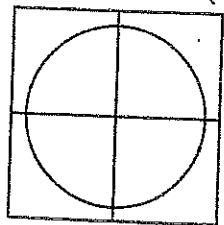
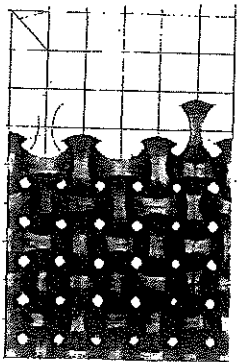
C Estas nuevas bisectrices cortan a las anteriores en puntos que son los centros de las tres circunferencias: O₁, O₂ y O₃.



D Desde los centros O₁, O₂ y O₃, y con radio determinado r, igual para todas las circunferencias, se trazan estas como se indica en la figura.



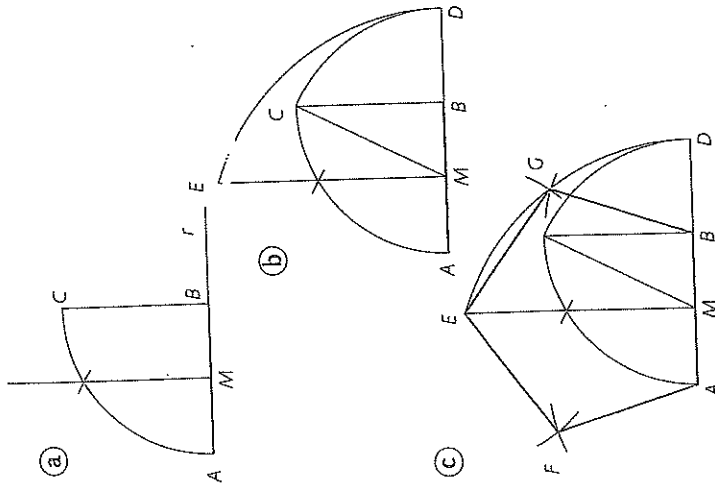
Reticulas y módulos



Observa los modelos y diseña una alfombra sobre la base de una retícula de líneas perpendiculares y círculos. Luego, utiliza el borrador para crear el diseño. Por último, colorea las líneas y las figuras.

Trazo de polígonos conociendo un lado

El pentágono



- a) Se traza una recta y en ella el segmento \overline{AB} , su mediatriz y la perpendicular por el punto B . Después, se marca la longitud de \overline{AB} sobre la perpendicular por el punto B y así se obtiene C .
- b) Se traza un arco de radio \overline{MC} , haciendo centro en M , que corte a la prolongación de la recta R . Así se obtiene D . Después, se traza otro arco haciendo centro en A y con radio \overline{AD} que corte a la prolongación de \overline{AB} . Así se obtiene E .
- c) Haciendo centro en E , en A y en B , sucesivamente, se trazan tres arcos de radio \overline{AB} que se corten. Así se obtienen los puntos F y G . Por último, se trazan los segmentos \overline{AF} , \overline{FE} , \overline{EG} y \overline{GB} .

El hexágono

- 2. Traza un hexágono de 2,5 cm de lado. Recuerda que el lado del hexágono mide lo mismo que el radio de la circunferencia que lo circunscribe.

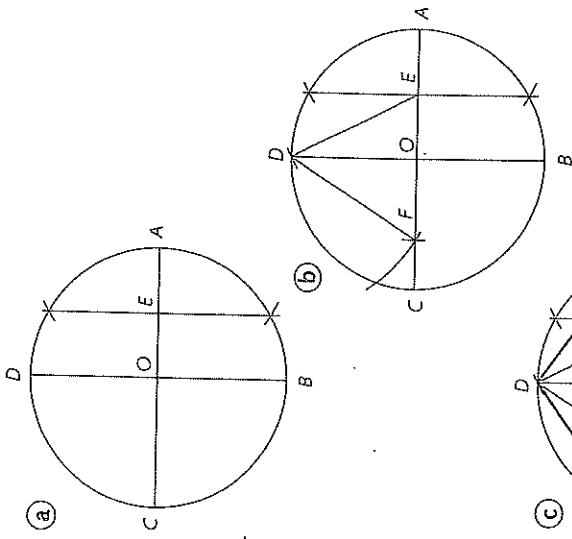
1. Dibuja aquí un pentágono.



Polígonos inscritos

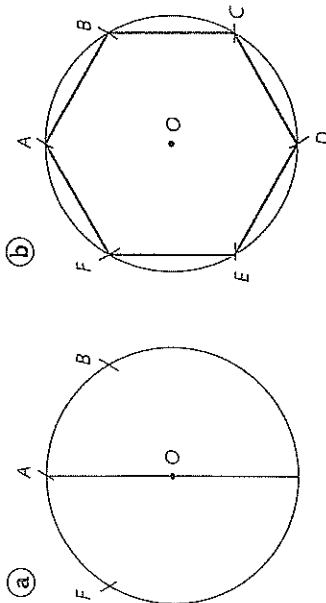
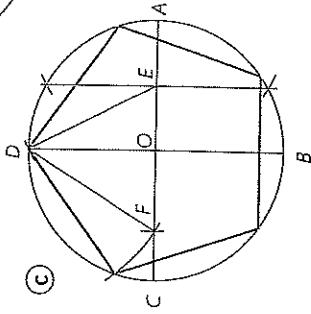
El hexágono

- a) Se traza la circunferencia, con el radio dado y su diámetro vertical.
- b) Con centro en A y radio AO, se dibuja un arco que corte a la circunferencia en los puntos B y F. Se repite la misma operación haciendo centro en D para obtener los puntos C y E. Se unen con segmentos los puntos consecutivos para obtener el hexágono.



El pentágono

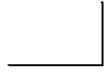
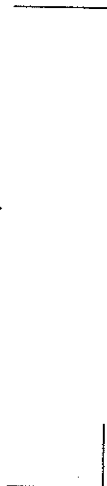
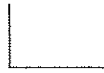
- a) Se traza la circunferencia de radio dado y dos diámetros perpendiculares. Se traza la mediatriz del segmento OA y se obtiene el punto E.
- b) Con centro en E y radio DE, se traza un arco que corte el diámetro horizontal en el punto F. La longitud del segmento DF es el lado del pentágono.
- c) Se traslada la distancia DF sobre la circunferencia para obtener los vértices del pentágono.



1 Dibuja aquí un hexágono inscrito.

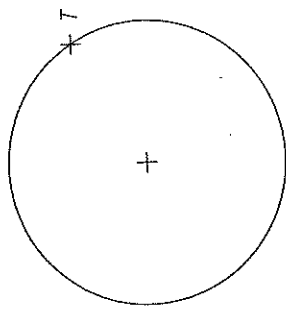
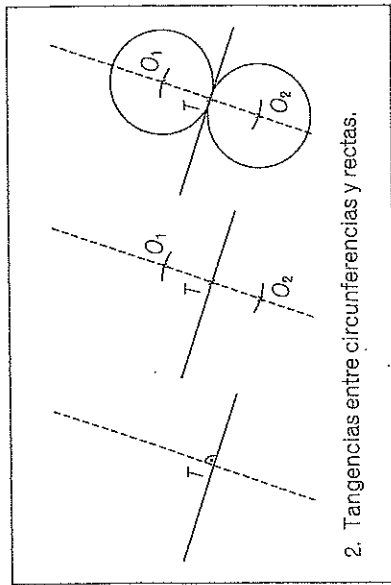
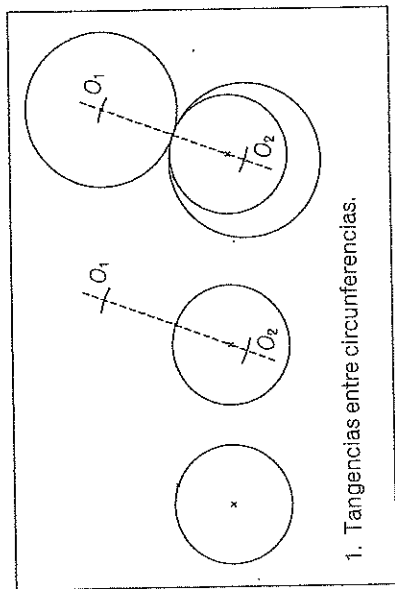


2 Dibuja un pentágono inscrito.

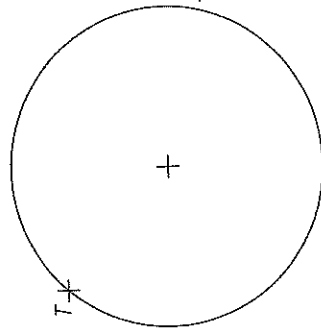


Tangencias I

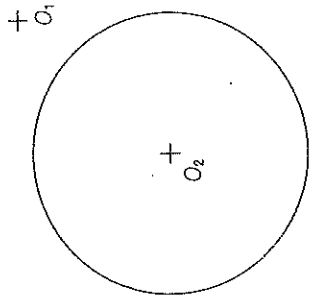
Recuerda diferentes tipos de tangencias. Después, realiza los ejercicios siguiendo los pasos de los ejemplos.



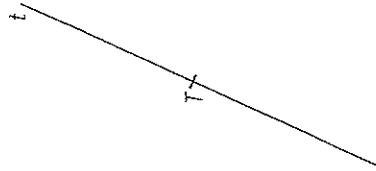
Recta tangente a la circunferencia dada en el punto T.



Circunferencia de radio 10 mm tangente a la dada que pase por el punto T.



Circunferencia de centro O_1 tangente a la dada de centro O_2 .



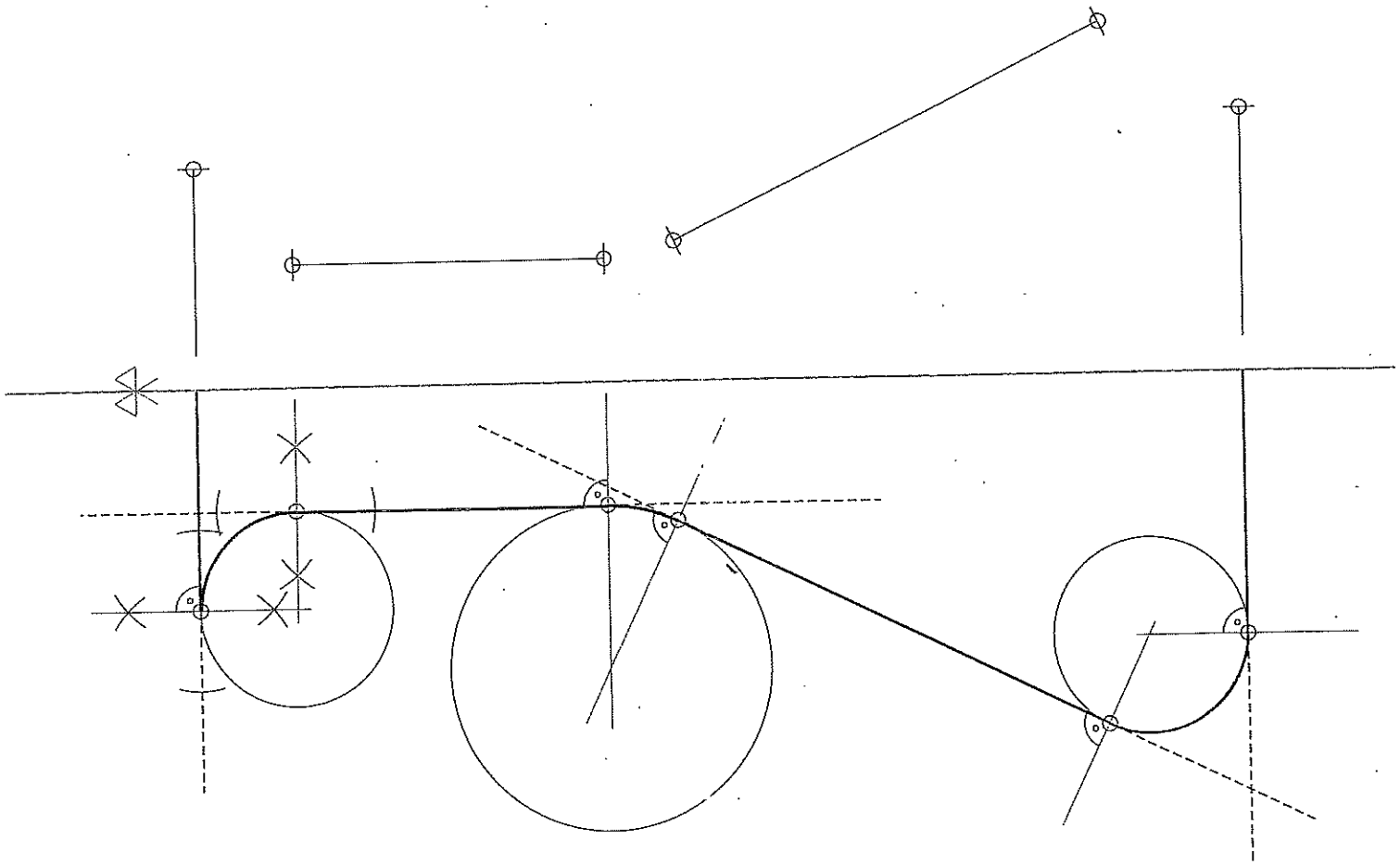
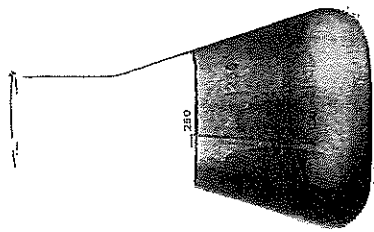
Dos circunferencias de radio 15 mm tangentes a la recta t en el punto T.

Materiales

- Lápiz de grafito
- Compás y regla

Tangencias II

Observa la fotografía del matraz. Después, completa la mitad que falta trazando las tangencias como en la mitad que ya está resuelta.

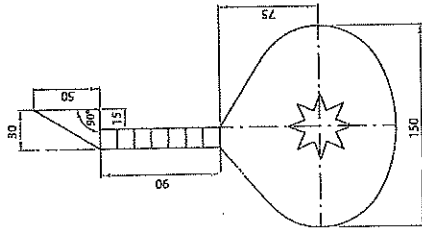


Representación objetiva de las formas

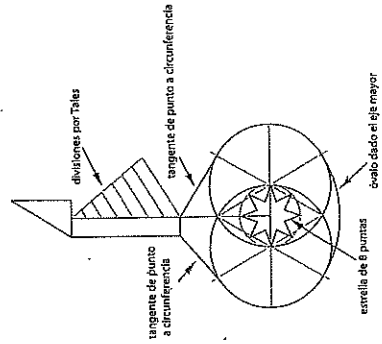
1. Dibuja la figura del croquis a escala 1/2. Sitúa el centro de la estrella en el punto A indicado para que el dibujo no quede fuera del marco. Sigue las indicaciones del ejemplo para hacer los trazados correctos.

Recuerda.

El óvalo es una curva cerrada formada por cuatro arcos de circunferencia tangentes, iguales dos a dos.



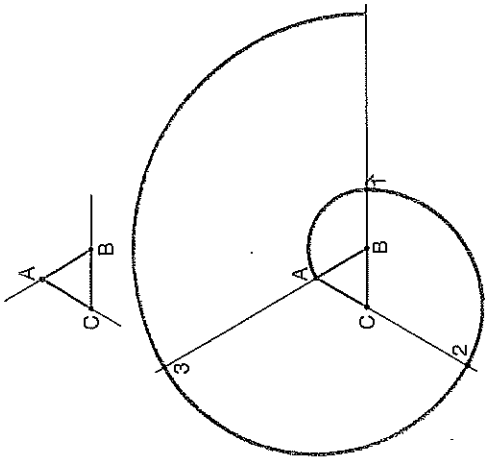
Ejemplo de actividad.



+A

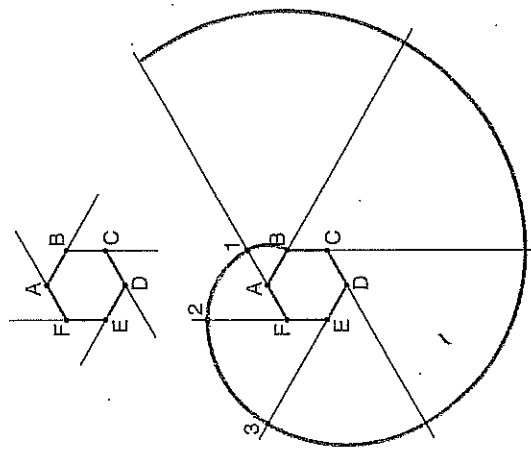
Tracing of Spirals of Three and More Centers

A Para trazar una espiral de tres centros, se parte de un triángulo equilátero, al que prolongamos sus lados.

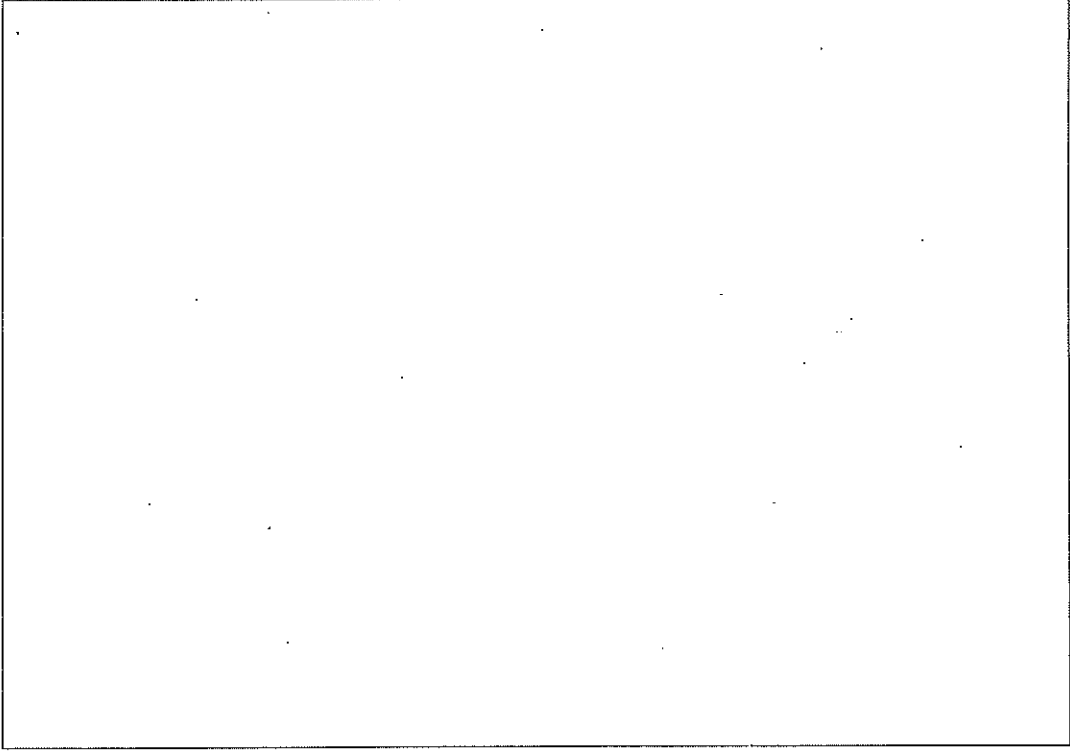


B Con centros en B y radio BA, se traza un arco para obtener el punto 1. Con centro en C y radio C1, se traza otro arco, obteniendo el punto 2, y así sucesivamente, hasta obtener la curva.

A Si se parte de un hexágono, también se prolongan sus lados.



B Con centro en A y radio AB, se traza un arco para obtener el punto 1. Con centro en F y radio F1, se traza un arco para obtener el punto 2, y así sucesivamente, como se indica en la figura.



La proyección de objetos

Proyectar un objeto es mostrar, en un mismo plano, cada una de las caras del objeto si lo miráramos desde todos sus lados. Según desde donde lo veamos, las seis proyecciones de un objeto son:

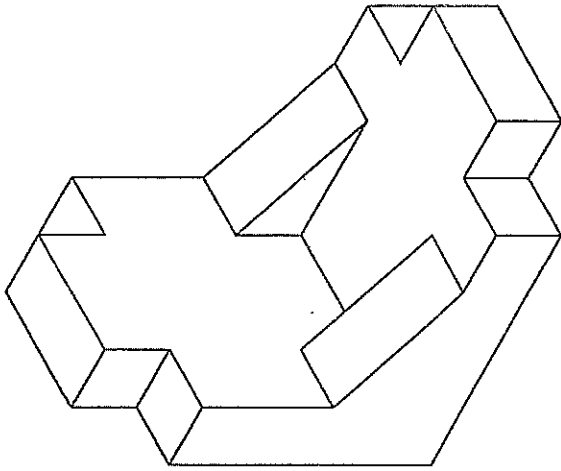
- planta superior, desde arriba;
- planta inferior, desde abajo;
- alzado anterior, de frente;
- alzado posterior, de espaldas;
- perfil derecho, desde su derecha;
- perfil izquierdo, desde su izquierda.

Actividades

Proyecta a mano alzada, en el espacio libre, la planta superior, el alzado anterior y el perfil derecho de la figura que se muestra.

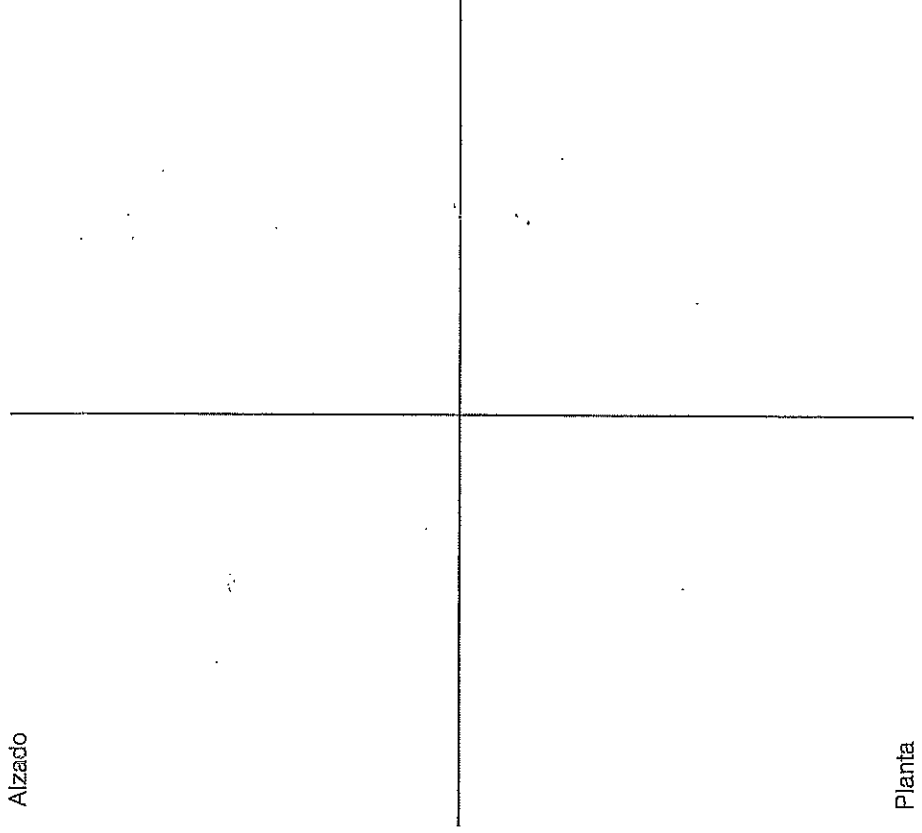
Materiales

Lápiz de grafito, borrador y rotulador negro.



Alzado

Perfil



Planta

La perspectiva axonométrica

Dibujar en perspectiva es representar en un plano las tres dimensiones de un objeto. En la perspectiva axonométrica, situamos el objeto sobre los tres ejes de coordenadas, X, Y y Z, que representan, respectivamente, la longitud, la profundidad y la altura del objeto.

Actividades

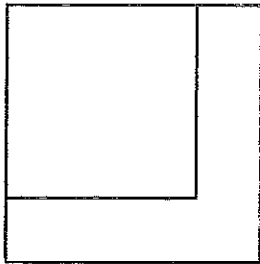
Dibuja en perspectiva axonométrica la figura cuyas proyecciones se muestran. Hazlo en perspectiva isométrica (los ejes forman 120° entre sí) en el primer recuadro, y en perspectiva caballera (los ejes X y Z forman 90° entre sí), en el segundo.

Colorea de un color diferente cada cara del objeto.

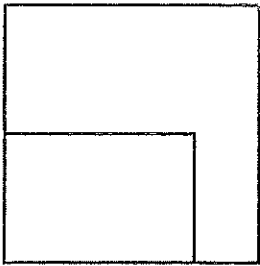
Materiales

Lápiz de grafito, regla, borrador y lápices de colores.

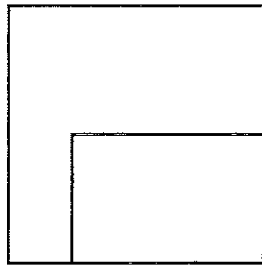
APLICA UNA REDUCCIÓN DE 0,5 SOBRE Y



perfil



alzado



planta

