

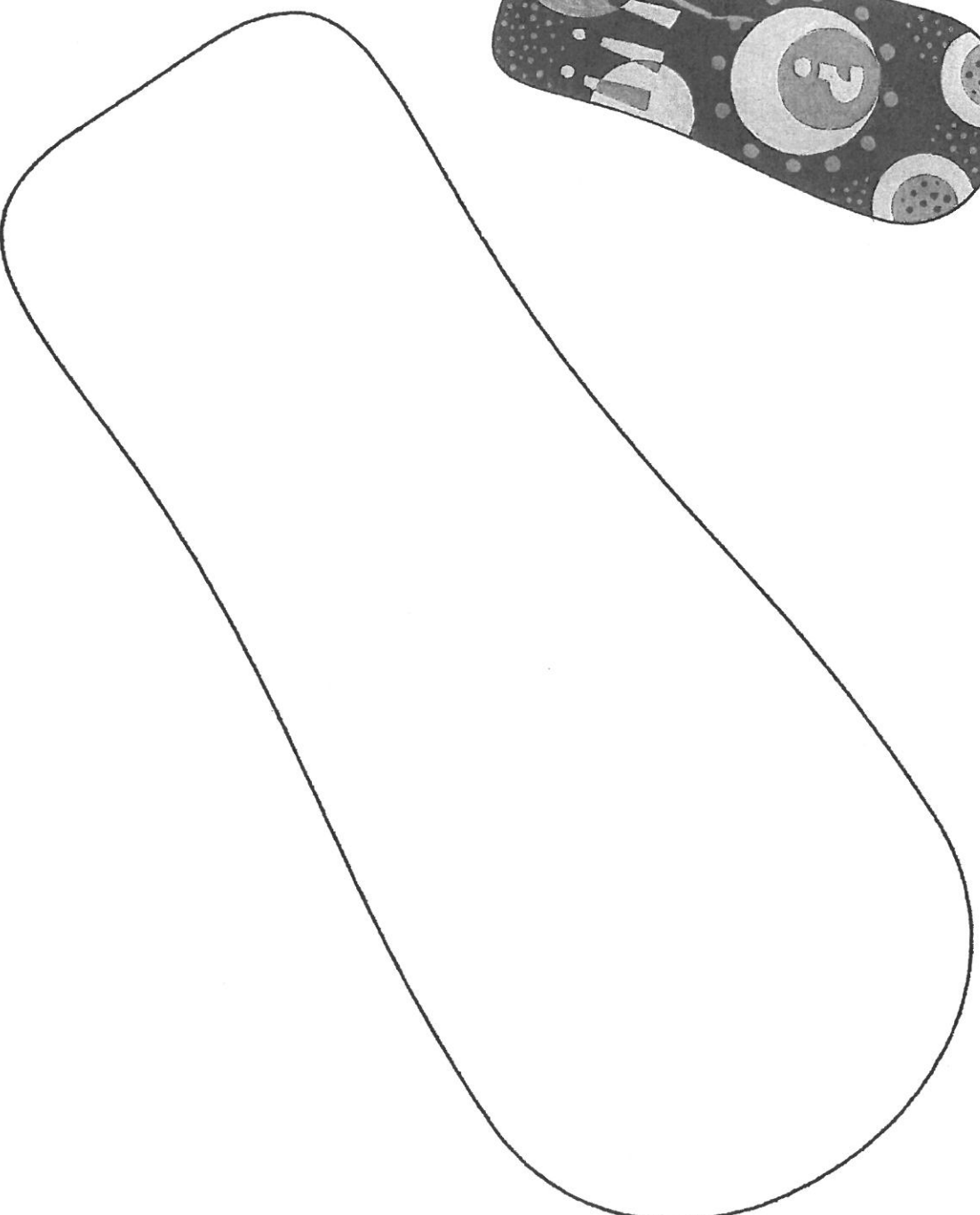
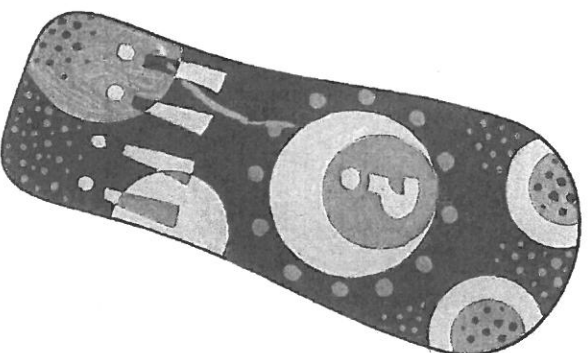
2ESO

APELLIDOS.....
NOMBRE.....

Educación
Plástica y Visual
Actividades de Recuperación de Pendientes

1. El punto

Observa que el punto es un elemento gráfico que se puede utilizar para llamar la atención. Inventa un diseño llamativo de un monopatín basándote en el uso del punto

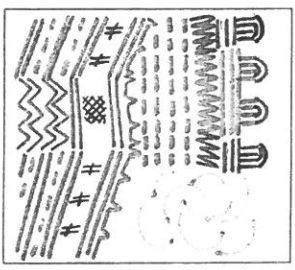
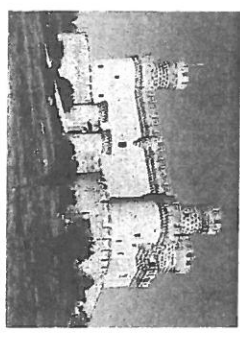
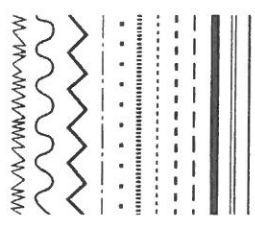


Materiales

Rotuladores
Lápices de colores

2. Línea

Observa estos tipos de línea y cómo se han usado en el ejemplo. Después utilízalas para hacer una interpretación del castillo.



Materiales

Rotuladores de colores
Lápiz de grafito

3. Geometría. Composición Libre

La **geometría** es un elemento de gran importancia en el lenguaje plástico, tanto como soporte, para realizar la estructura básica de la obra, como desde un punto de vista compositivo.



Realiza una composición libre utilizando como recurso plástico todos los elementos geométricos que conozcas: puntos, líneas rectas y curvas, planos, ángulos, etc.
Colorea la composición como más te guste.

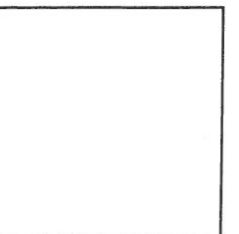
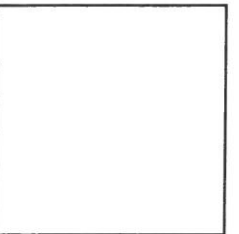
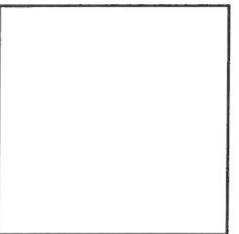
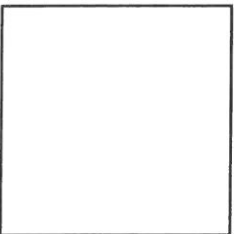
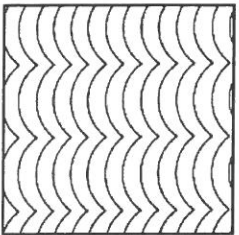
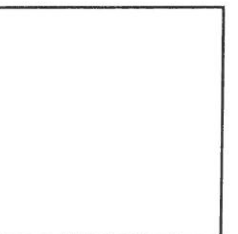
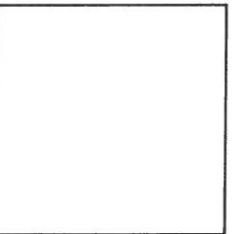
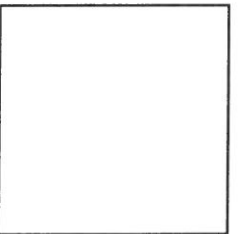
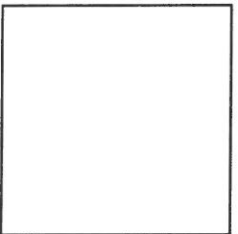
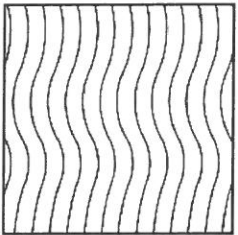
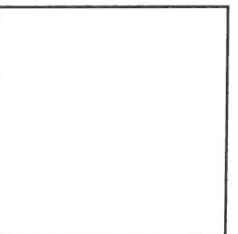
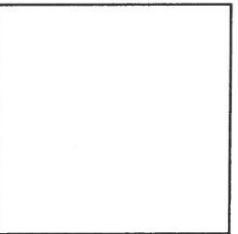
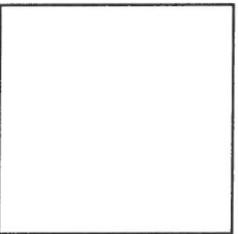
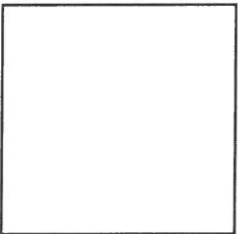
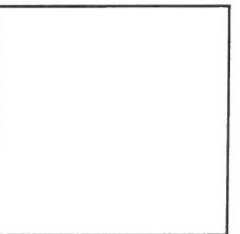
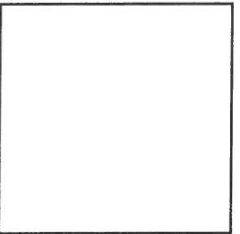
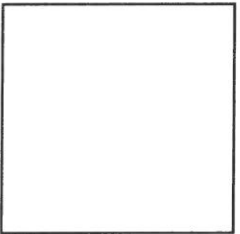
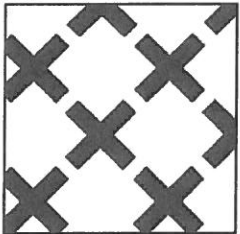
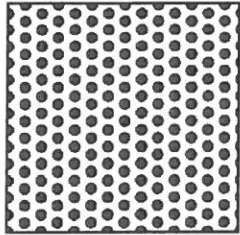


Materiales

Lápices de colores
Rotuladores
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

4. Crea Texturas Gráficas

En esta página hay una serie de cuadrados y cinco de ellos están resueltos con diferentes texturas. Rellena los restantes, creando tú otras texturas gráficas. Recuerda que cualquier signo o marca puede servir, siempre y cuando lo repitas cubriendo toda la extensión del cuadrado.



Materiales

Rotulador negro

5. Imitar y Crear Texturas

Texturas Naturales

Busca fotografías donde aparezcan texturas naturales y pégalas en los recuadros de la izquierda. Después, imita cuanto puedas las texturas; puedes utilizar lápices de grafito o de colores y rotuladores.

Texturas Naturales

Texturas Artificiales

Texturas Artificiales

Busca fotografías de diferentes materiales que tengan texturas artificiales para pegarlas en los recuadros de la izquierda. A continuación, reproduce las texturas con los materiales que consideres más adecuados.

Materiales

- Tijeras
- Revistas y periódicos
- Pegamento de Barra
- Lápiz de grafito
- Lápices de colores
- Rotuladores
- Temperas
- Acuarelas

6. Frottage

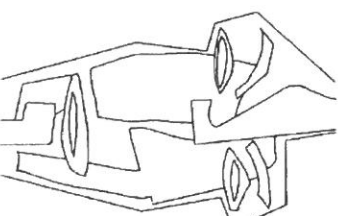
Cada superficie tiene una textura y cada una de ellas transmite a su vez diversas sensaciones. Coloca diferentes hojas de papel, sobre distintas superficies (mesa, suelo, pared, etc.) y frota cada hoja con lápices de diferentes colores.

Procedimiento:

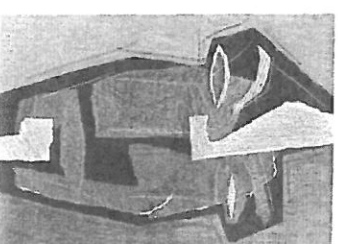
1. Frota con colores el papel colocado sobre diferentes superficies.
2. Dibuja y recorta sobre las superficies frotadas.
3. Coloca y pega sobre el esquema.



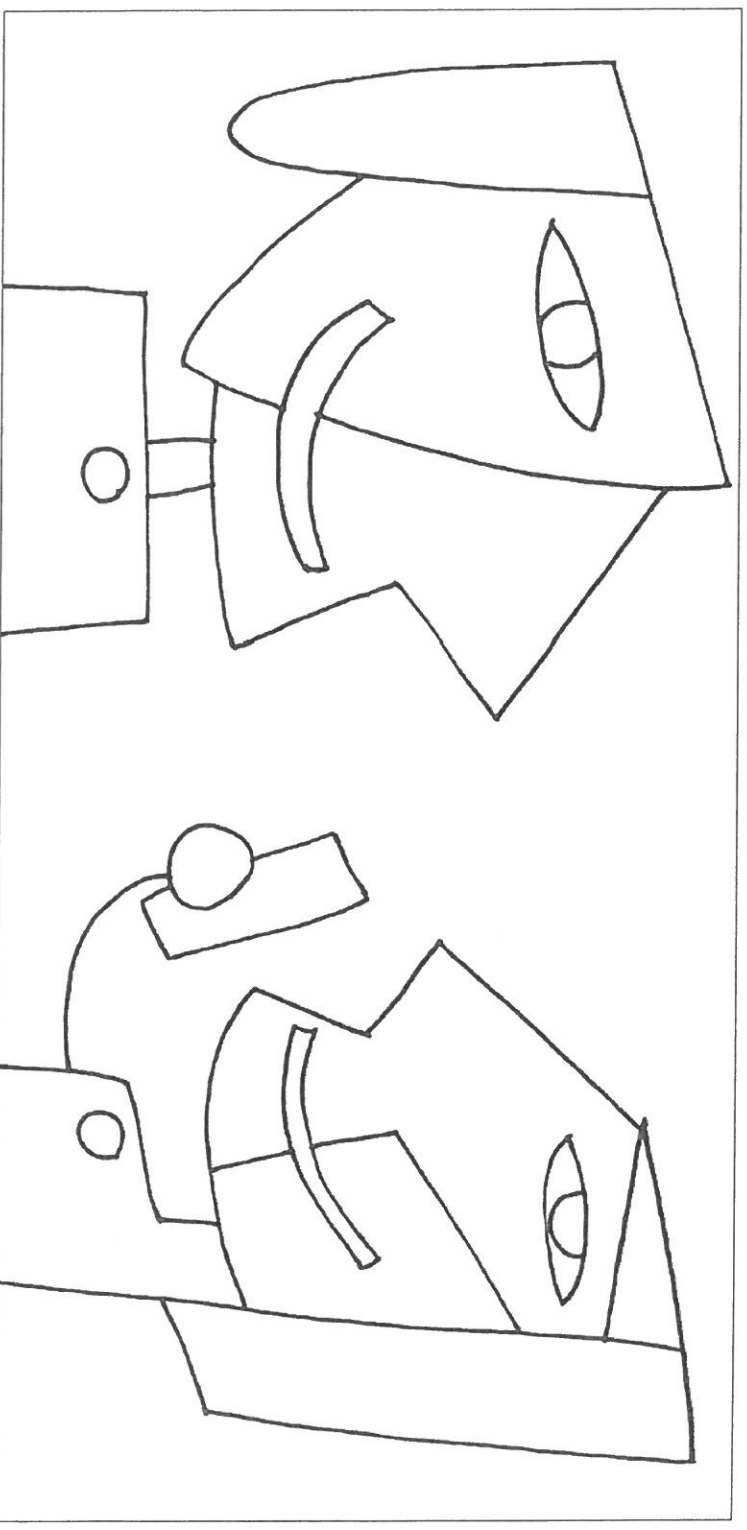
1



2



3



Materiales

Papel
Lápices de colores
Tijeras
Pegamento de Barra

7. Colores Primarios y Secundarios

Realizar en hoja del bloc.

1. Dibujar las 3 circunferencias (de 5cm de radio) en el bloc, colocadas como las ves aquí.

2. Colorea en las diferentes zonas de los círculos con los colores primarios y secundarios.

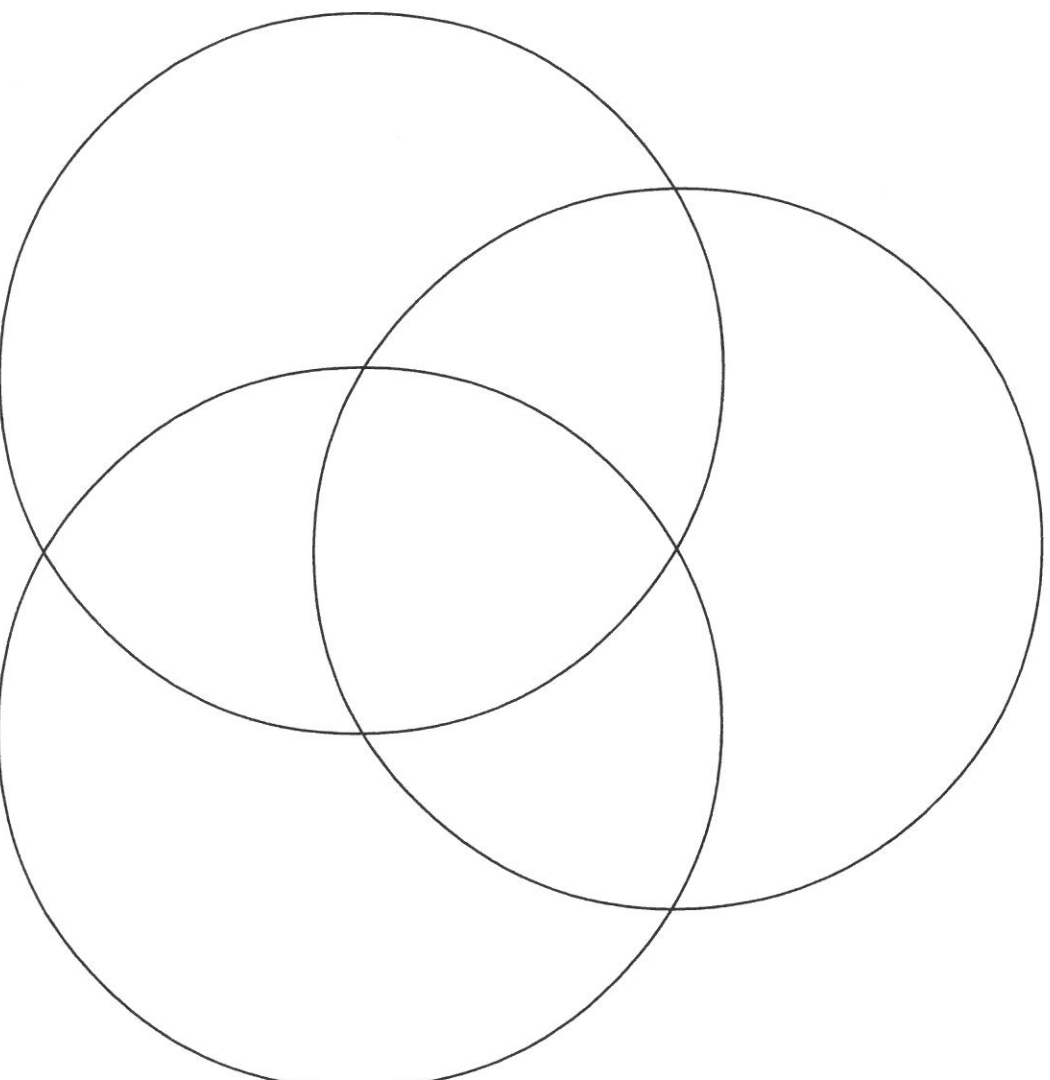
Debes obtener los colores secundarios mezclando las témperas de los primarios

3. Recorta la hoja del bloc y pégala encima de esta.



Materiales

Compás
Regla
Témperas
Pincel
Tijeras
Barra de Pegamento



8. Cálidos y Fríos

Llamamos colores *cálidos* a aquellos que están cercanos al rojo, al amarillo y al naranja, y *fríos* al azul y al verde. Observa estas composiciones realizadas con trozos de papel de revistas.



Recorta con los dedos diferentes objetos de fotografías de revistas. Pega cada uno en el recuadro que corresponda según su tipo de color.



Fríos

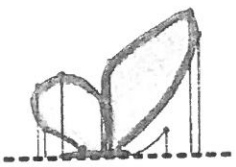
Cálidos

Materiales

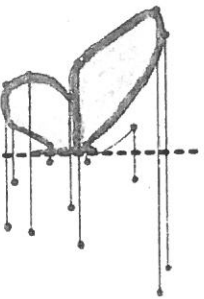
Revistas
Pegamento de Barra

10. Simetría

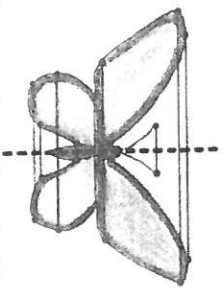
Observa cómo se ha hallado la figura simétrica a partir de los puntos destacados. Después, termina la figura de la derecha utilizando como referencia el eje de simetría.



1. Marca en el original los puntos destacados



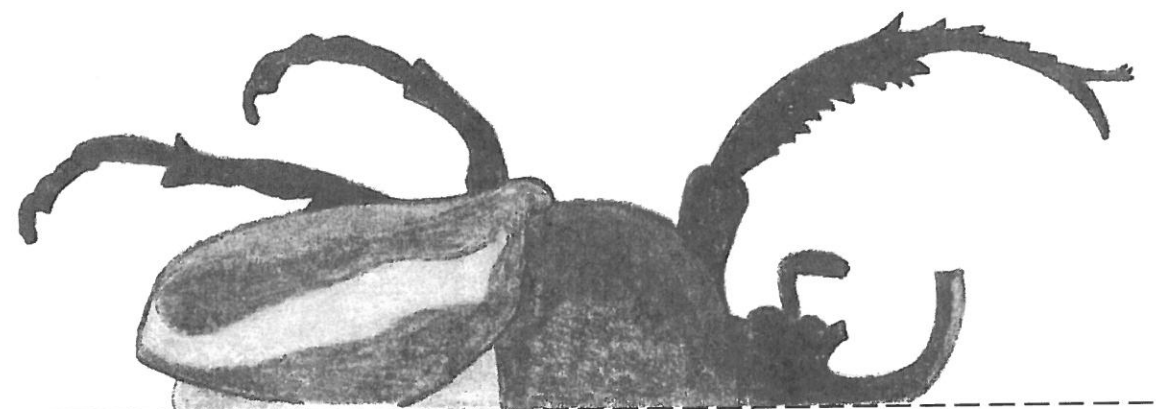
2. Determina sus puntos simétricos midiendo la distancia que hay al eje.



3. Traza y colorea la figura simétrica

Materiales

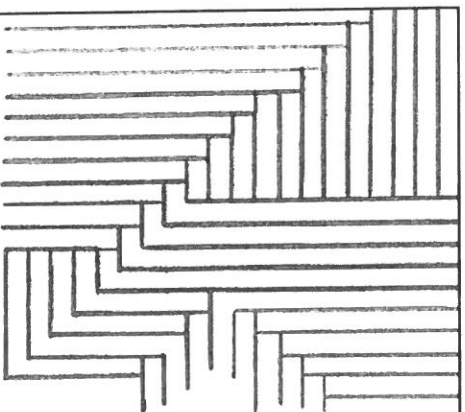
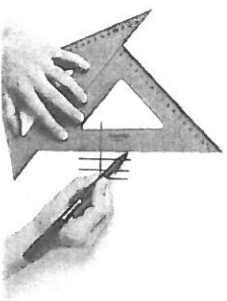
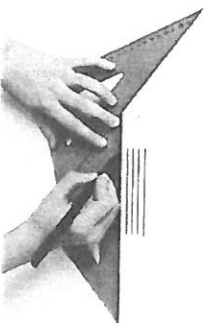
Lápiz de grafito
Regla
Rotuladores



11. Geometría. Escuadra y Cartabón

El trazado de **rectas paralelas y perpendiculares** se realiza fácilmente con escuadra y cartabón.

Completa el dibujo combinando rectas paralelas y perpendiculares de diferentes colores.



Materiales

Escuadra y Cartabón
Rotuladores

12. Geometría. Perpendiculares y Paralelas

Rectas Perpendiculares son aquellas que se cortan formando ángulos rectos



a. Trazado de una perpendicular a una recta por un punto exterior.

1. Con centro en **P**, se traza un arco que corte a la recta **r** para obtener los puntos **1** y **2**.

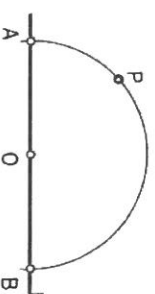


2. Con centro en **1** y **2**, se trazan arcos y se obtiene el punto **P'**. Los puntos **P** y **P'** definen la recta perpendicular a **r**.

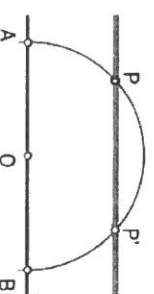
Rectas paralelas son aquellas que perteneciendo al mismo plano, se cortan en el infinito.

b. Trazado de la paralela a una recta por un punto exterior.

1. Haciendo centro en un punto cualquiera de la recta **r**, por ejemplo en **O**, y pasando por **P**, se traza un arco que corte a la recta en **A** y **B**.



2. Se toma la distancia **AP** y se lleva sobre el arco a partir de **B**, para obtener el punto **P'**. Los puntos **P** y **P'** definen la recta paralela a **r**.



Materiales
Lápiz de grafito o portaminas
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

a



r

b



r

13. Geometría. Mediatriz y Bisectriz

Mediatriz es la recta perpendicular a un segmento que lo divide en dos partes iguales.

X 1

a. Trazado de la mediatriz

1. Dado un segmento **AB**, se hace centro en **A** y en **B** y, con una abertura de compás que sea mayor que la mitad del segmento, se trazan arcos para obtener los puntos **1** y **2**.



2. Se unen los puntos **1** y **2**, y se obtiene la mediatriz del segmento **AB**.

X 1
X 2

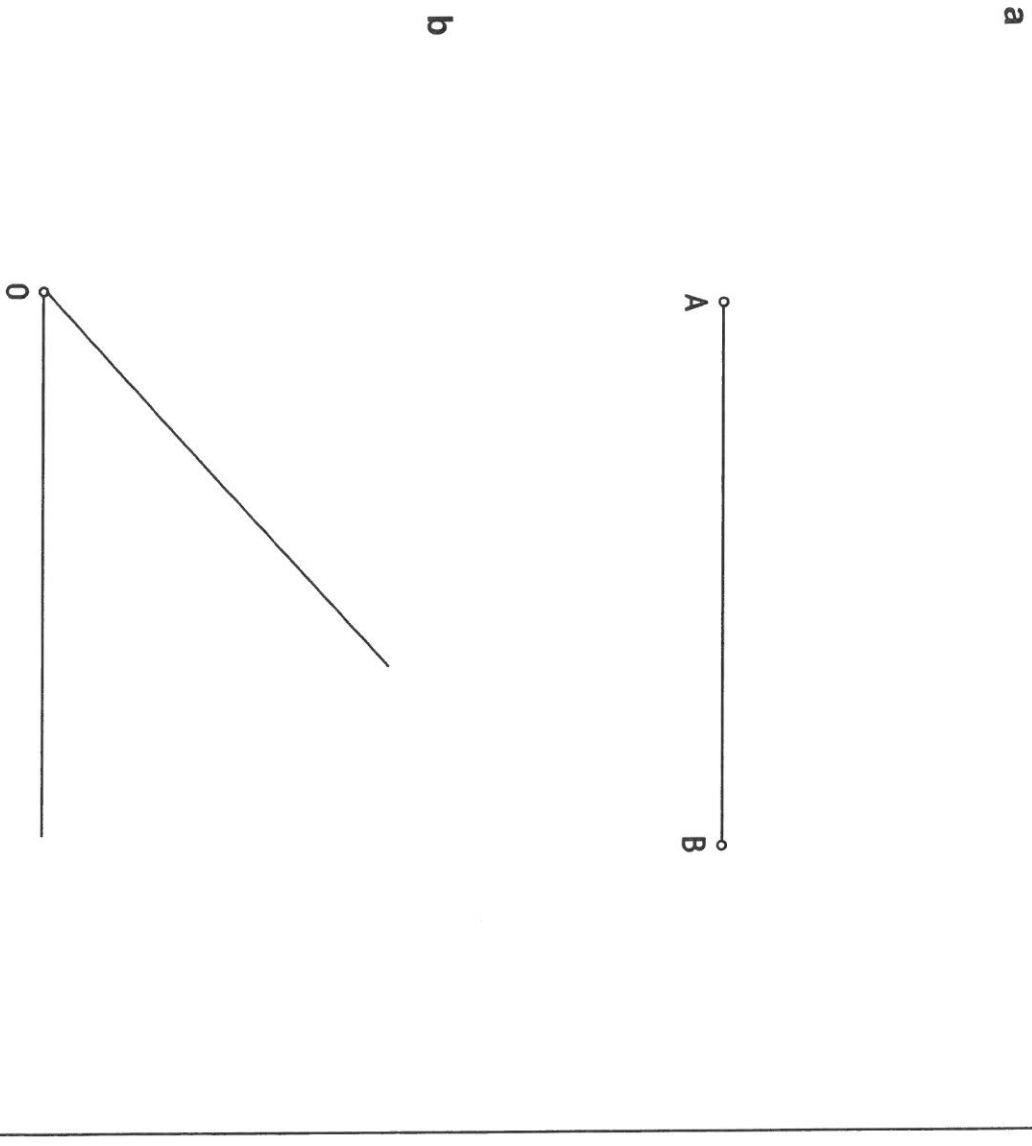
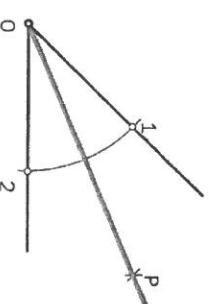
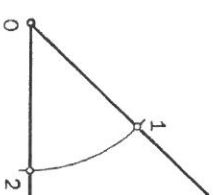


Bisectriz es la recta que pasando por el vértice de un ángulo, lo divide en dos ángulos iguales.

b. Trazado de la bisectriz

1. Dado un ángulo, se hace centro en el vértice **O** y, con una abertura cualquiera del compás, se trazan un arco para obtener los puntos **1** y **2**.

2. Con centro en **1** y **2**, se trazan arcos del mismo radio y se obtiene el punto **P**. La semirrecta **OP** es la bisectriz del ángulo.



Materiales

Lápiz de grafito o portaminas
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

14. Geometría. División de un segmento en partes iguales

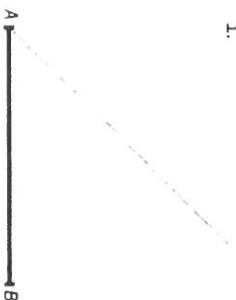
División de un segmento en partes iguales

Para dividir el segmento **AB** en partes iguales, seguir este proceso:

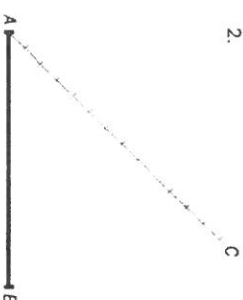
1. Dibujar una recta que forme un ángulo cualquiera con el segmento **AB** y que pase por **A**.
2. A partir de **A**, marcar en la recta tantas partes iguales como divisiones se quieren hacer. Después, unir con un segmento el extremo **B** y el punto **C**.
3. Trazar paralelas al segmento **BC** que pasen por todos los puntos marcados en la recta y que corten al segmento **AB**.



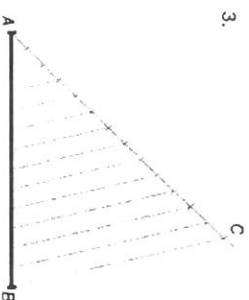
1.



2.



3.



Materiales
Lápiz de grafito o portaminas
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

a. Divide el segmento **DE** en tres partes iguales.



b. Divide el segmento **FG** en cuatro partes iguales.



c. Divide el segmento **HI** en cinco partes iguales.


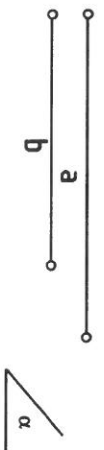
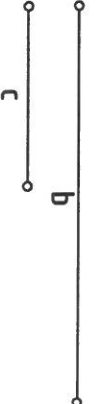

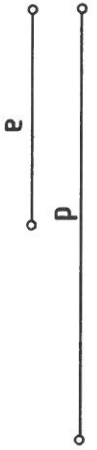
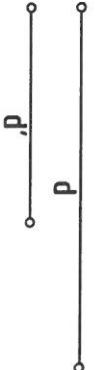


15. Geometría. Polígonos

Realiza los ejercicios con precisión
Marca con línea más gruesa el
resultado, dejando sin borrar todos
los trazados auxiliares



Materiales
Lápiz de grafito o portaminas
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

<p>1. Dibujar el Triángulo equilátero de lado AB</p> 	<p>2. Triángulo ABC de lados a, b y ángulo α dados</p> 	<p>3. Triángulo rectángulo de catetos b y c</p> 
<p>4. Dibujar el cuadrado de lado AB</p> 	<p>5. Rectángulo de diagonal d y lado a</p> 	<p>6. Rombo de diagonales d y d'</p> 

16. Geometría. Circunferencia

La **circunferencia** es la curva cerrada y plana cuyos puntos están a la misma distancia de un punto llamado centro.

a. Traza la circunferencia que pasa por los puntos A, B y C.

1. Une los puntos A y B y dibuja la mediatriz de ese segmento.
2. Haz lo mismo con los puntos B y C.
3. El punto de corte de ambas rectas es el centro de la circunferencia.
4. Con centro en ese punto y radio la distancia entre el centro y cualquiera de los tres puntos dados, traza la circunferencia.



b. Dibuja las circunferencias que se indican con respecto a la que aparece en la imagen.

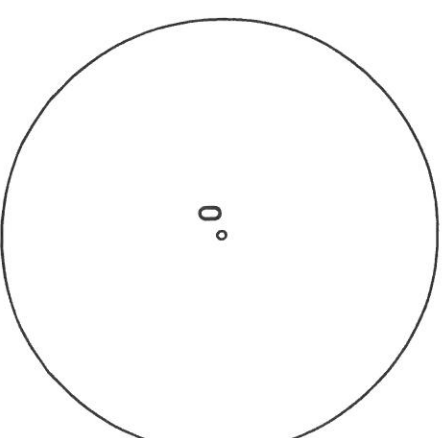
1. Una circunferencia exterior.
2. Una circunferencia tangente interior.
3. Una circunferencia secante.
4. Una circunferencia concéntrica.



a



b



Materiales

Lápiz de grafito o portaminas
Compás con adaptador
Escuadra y cartabón

17. Geometría. Composición Polígonos

La **geometría** es un elemento de gran importancia en el lenguaje plástico, tanto como soporte, para realizar la estructura básica de la obra, como desde un punto de vista compositivo.



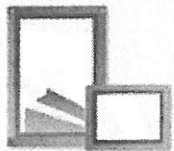
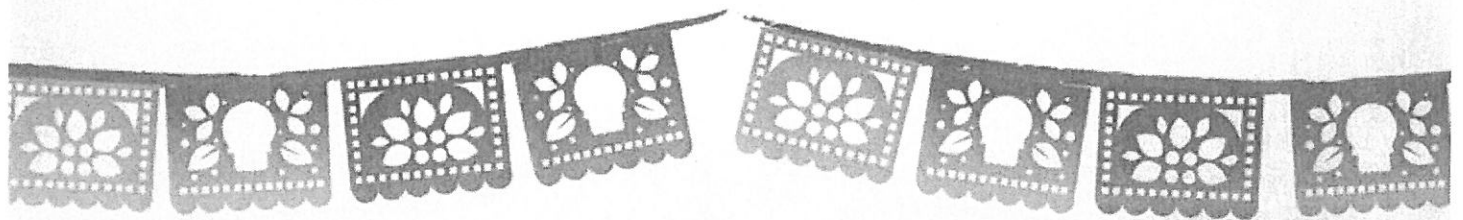
Realiza una composición libre utilizando como recurso plástico polígonos regulares: **Triángulos equiláteros, Cuadrados, Pentágonos, Hexágonos y Octógonos.**
Dibujalos de **diferentes tamaños**, que **pueden superponerse** unos con otros.
Colorea la composición como más te guste.



Materiales

- Lápiz de grafito o portaminas
- Lápices de colores
- Rotuladores
- Compás con adaptador
- Escuadra y cartabón

ANATOMÍA DE UN ALTAR DE MUERTOS



OBJETOS PERSONALES DEL DIFUNTO
Pueden ser fotos o algún objeto que utilizaban



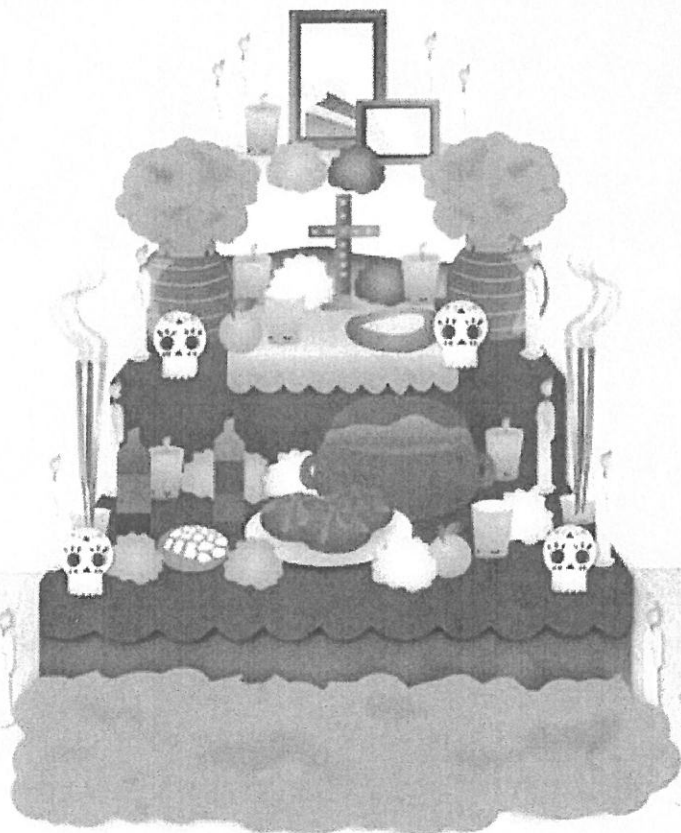
CRUZ
Representa los cuatro puntos cardinales



PAN DE MUERTO
Representa la generosidad del antirón o el regalo de la tierra misma



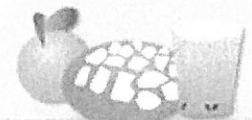
VELAS Y VELADORAS
Ascensión del espíritu, símbolo de amor que guía a las almas al altar



PAPEL PICADO DE COLORES
Unión entre la vida y la muerte



CALAVERTITAS
De azúcar o chocolate, representan a los difuntos de la familia



COMIDA TÍPICA
Atoz, mole, calabaza en tacha, frutos de la temporada (naranjas, cañas, tejocotes, jicamas, mandarinas, etc)



INCIENSO / COPAL
El paso de la vida y la muerte aleja los malos espíritus



FLORES
Blancas: El cielo
Amarillas: Tierra (compasuchil, guía a los espíritus a este mundo)
Moradas: El luto



www.fundacionjuanvergara.org

Diseñado por

TROTAMUNDOS
DISEÑO • PUBLICIDAD • COMUNICACIÓN

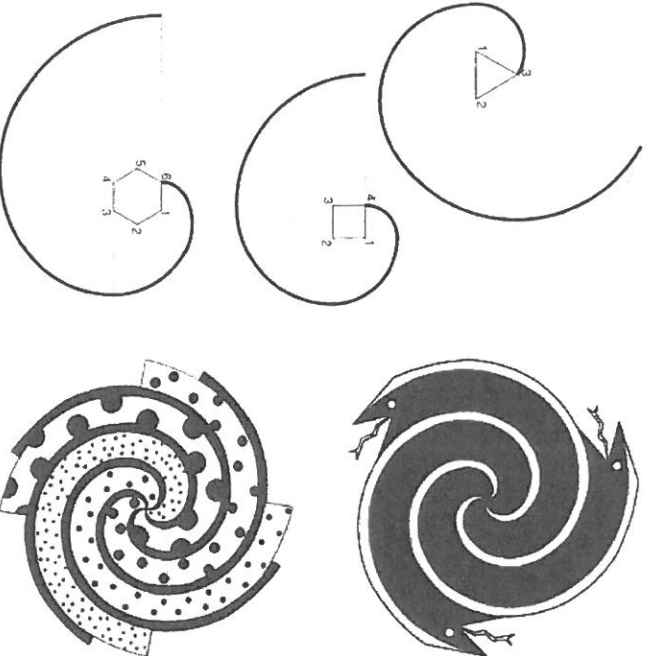
18. Geometría. Espirales

Utilizando la espiral, crea un logotipo identificativo.

La **espiral** es una curva plana que da vueltas alrededor de su centro alejándose cada vez más de él.

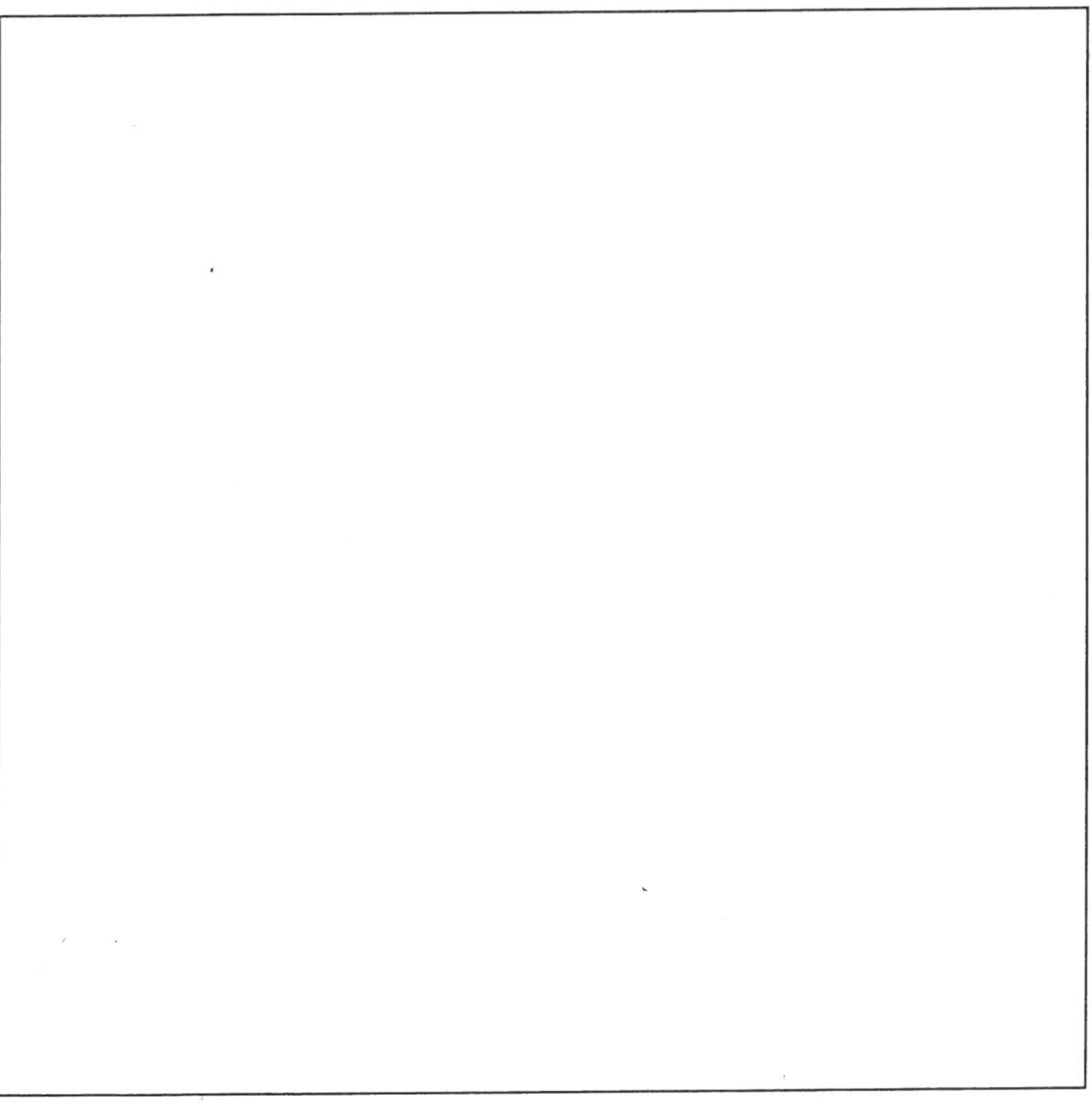
Traza una **espiral poligonal** en la parte derecha de la página.

Después, traza las otras espirales que salen de los otros vértices del polígono. A continuación, rellena con negro las zonas según el efecto que quieras conseguir.



Materiales

Lápiz de grafito o portaminas
 Regla
 Compás
 Rotuladores



19. Fotocollage

Busca diferentes fotografías de animales en revistas y periódicos y después selecciona aquellas partes que te resulten más atractivas y relevantes.
Vamos a combinarlas para crear un animal fantástico que tenga algo de cada uno.



Puedes colorear el fondo o utilizar otros recortes para rellenar todo el espacio.

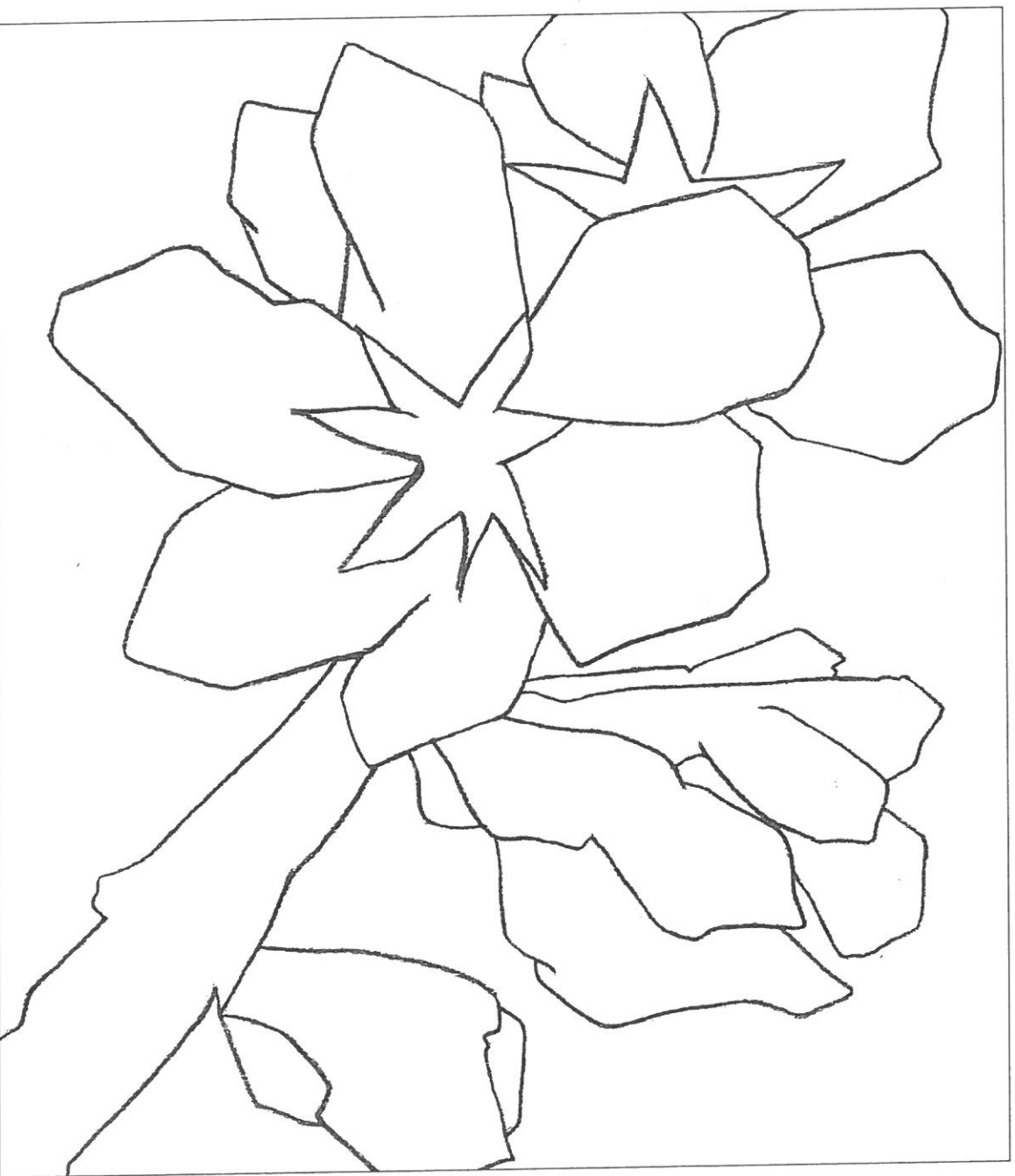
Materiales

Revistas
Periódicos
Tijeras
Pegamento de Barra
Lápices de colores
Rotuladores

20. Collage Imagen

El mensaje visual varía según la técnica y los materiales que utilizemos para confeccionar la imagen.

Realiza un *collage* a partir de la imagen propuesta, utilizando recortes de papeles de colores, trozos de periódicos y de revistas. Los trozos deben ser pequeños para que se vayan adaptando poco a poco a los espacios que debes rellenar



Materiales

Tijeras
Pegamento de barra
Recortes de papel
Periódicos y revistas