

SISTEMA DE RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES curso 2024/25

EDUCACIÓN PLÁSTICA, VISUAL Y AUDIOVISUAL

1º y 2º ESO

Para recuperar la materia de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual** de **1º y 2º ESO** los alumnos/as tienen **dos convocatorias** a lo largo del curso:

- Examen global **convocatoria extraoficial** (fecha por determinar a finales de septiembre - principios de octubre de 2024)
- Examen global **convocatoria final** (fecha por determinar mayo / junio 2025).

En este documento se adjunta una colección de ejercicios prácticos que los alumnos deberán entregar el día especificado en la convocatoria. El alumno deberá tener una puntuación de 5 puntos como mínimo (de un total de 10) en cada uno de los ejercicios para aprobar la asignatura.

RECUPERACIÓN ED. PLÁSTICA 1º ESO (PENDIENTE)

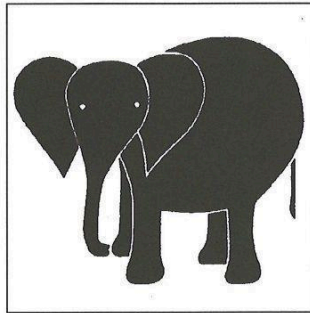
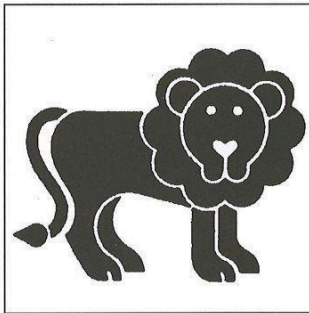
Realiza los 3 ejercicios siguientes en una cartulina blanca tamaño DIN A4. Recuerda que cada uno de ellos debe ocupar toda la cartulina.

- 1) Realiza una interpretación del cuadro de “El Grito” , de Eduard Munch. Puedes pintarlo con otros colores, otra técnica, añadir personajes/objetos o incluso cambiarlos de sitio. Por detrás de la cartulina habla de la vida y obra del autor del cuadro, escribe a qué movimiento artístico pertenece y nombra otros cuadros importantes del mismo.

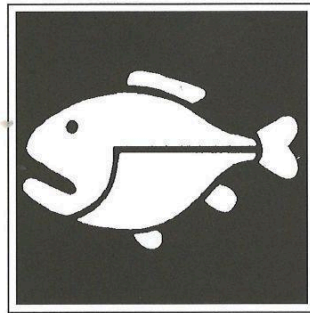
- 2) Dibuja un círculo cromático de 9 cm de radio que contenga los colores primarios y secundarios (recuerda que para ello tendrás que dividir el círculo en 6 partes iguales). Píntalos con témperas y asegúrate de hallar los colores secundarios con la mezcla de los primarios. Pon un 1 al lado de los primarios y un 2 al lado de los secundarios.

- 3) Realiza un graffiti con tu nombre. Píntalo como quieras.

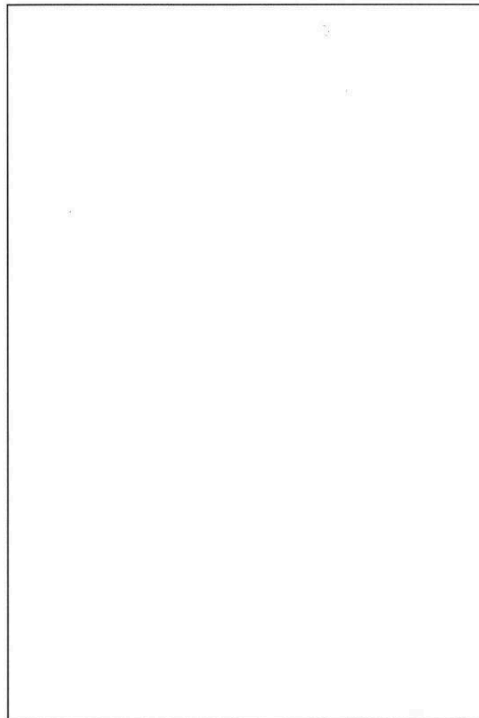
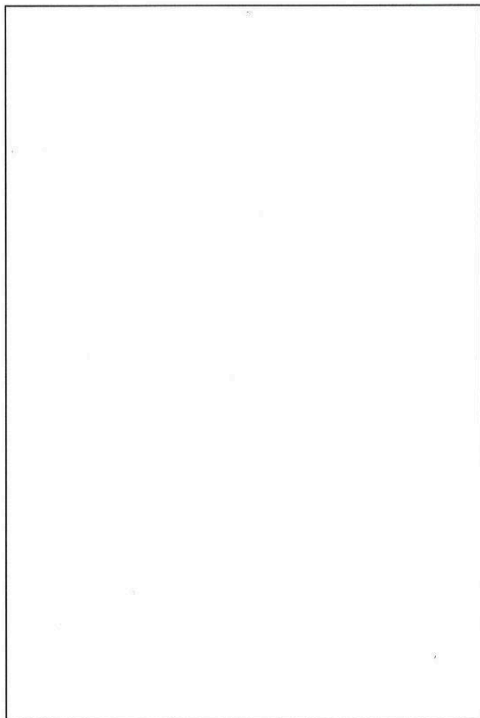
A partir de los pictogramas de animales que se adjuntan, dibuja dos de ellos, en sentido inverso –positivo/negativo– al del modelo elegido.



Fondo blanco-Forma oscura



Fondo negro-Forma blanca



CURSO:	APELLIDOS Y NOMBRE _____	EJERCICIO N°
FECHA:	FONDO Y FORMA. DISEÑO DE PICTOGRAMAS	

LOS LENGUAJES VISUALES

TEN EN CUENTA

Veamos otros tipos de lenguajes visuales:

E. El lenguaje de los pictogramas se utiliza para expresar acciones (comer, dormir, hablar...). A veces, aparecen cruzados por una línea (no fumar, no pasar...)

F. El lenguaje de los logotipos, muy empleado en la actualidad por empresas e instituciones. El logotipo consiste en la fusión de una o más letras, correspondientes a las siglas de un nombre o palabra determinados.

PROPUESTA DE TRABAJO

E. Inventa y dibuja un pictograma que signifique cantar y otro que signifique volar.

F. Diseña el logotipo de tu nombre. Utiliza las siglas de tu nombre y apellidos.

MATERIALES

Ceras duras, rotuladores y lápices de color.

<p>E</p>  <p>comer</p> <p>hablar</p> <p>correr</p> <p>no pasar</p> <p>leer</p> <p>LOS PICTOGRAMAS</p>	<p>F</p>  <p>Pedro Revuelta</p> <p>LOS LOGOTIPOS</p>

El volumen sugerido con líneas

La disposición de las líneas sobre un plano puede sugerir volumen y profundidad. Para ello, se trazan líneas onduladas sobre la forma del objeto o motivo.

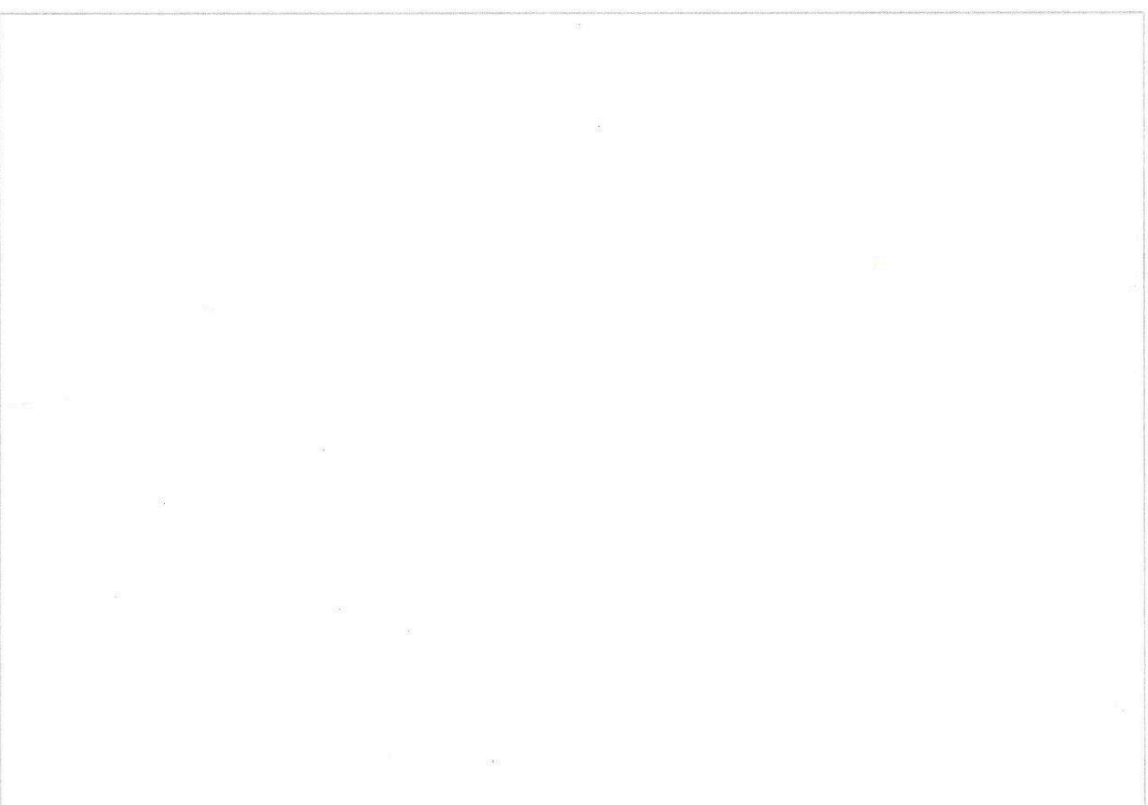
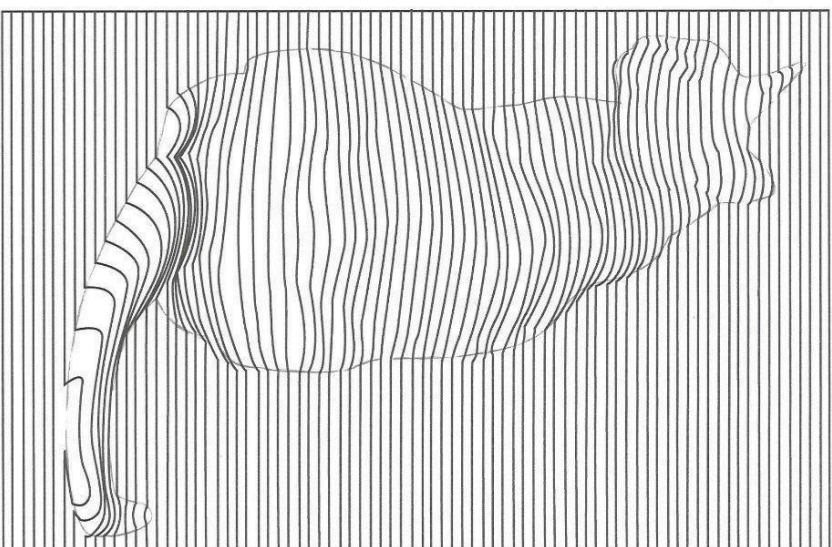
Actividades

Mira con atención el dibujo del gato: Se ha representado el volumen de la figura realizando líneas onduladas en su interior.

Dibuja otro motivo en el recuadro de la derecha y genera la misma sensación de volumen.

Materiales

Lápiz de grafito y rotulador negro.



RECUPERACIÓN ED. PLÁSTICA 2º ESO (PENDIENTE)

Realiza los 3 ejercicios siguientes en una cartulina blanca tamaño DIN A4. Recuerda que cada uno de ellos debe ocupar toda la cartulina.

- 4) Realiza una interpretación del cuadro de “Terraza de café por la noche” , de Vincent Van Gogh con temática de Halloween. Puedes pintarlo con otros colores, otra técnica, añadir personajes/objetos o incluso cambiarlos de sitio. Por detrás de la cartulina habla de la vida y obra del autor del cuadro, escribe a qué movimiento artístico pertenece y nombra otros cuadros importantes del mismo.

- 5) Dibuja un círculo cromático de 9 cm de radio que contenga los colores primarios y secundarios (recuerda que para ello tendrás que dividir el círculo en 6 partes iguales). Píntalos con témperas y asegúrate de hallar los colores secundarios con la mezcla de los primarios. Pon un 1 al lado de los primarios y un 2 al lado de los secundarios.

- 6) Crea un personaje de dibujos animados. Ponle un nombre y haz una breve descripción de su carácter y/o características.

JUEGOS DE LÍNEAS

TEN EN CUENTA

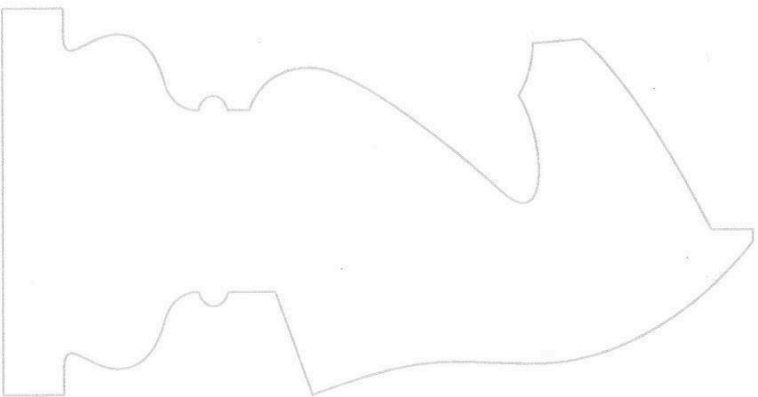
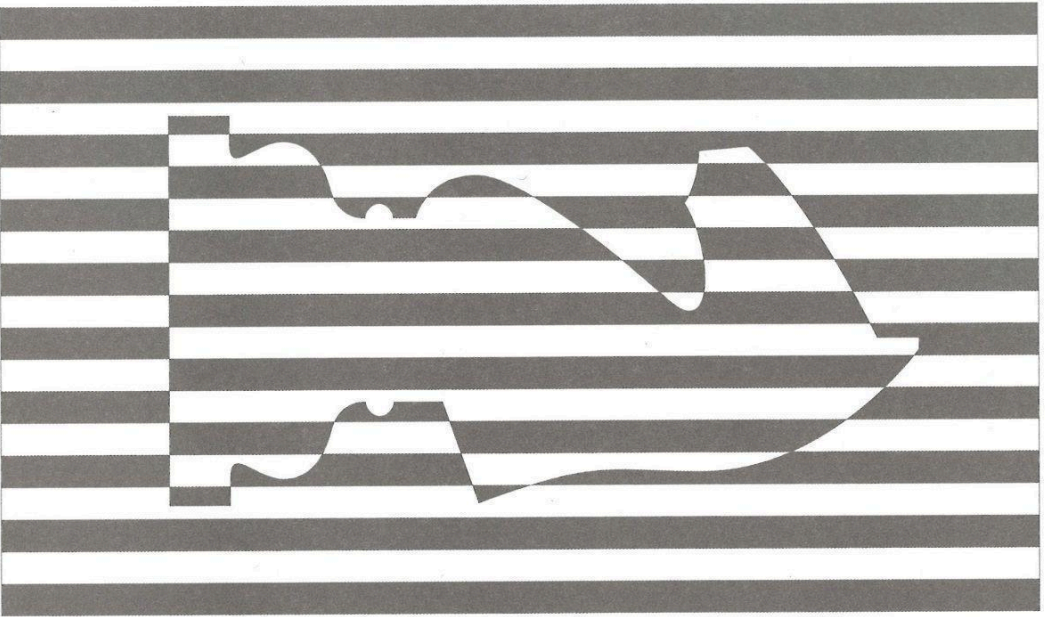
Observa el dibujo de la izquierda. Un aparente desplazamiento de líneas da como resultado una figura escondida.

PROPUESTA DE TRABAJO

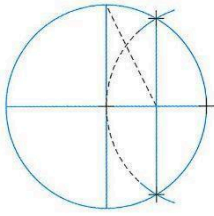
Completa el dibujo de la derecha con trazados de paralelas. Fíjate bien en la situación de las líneas del modelo.

MATERIALES

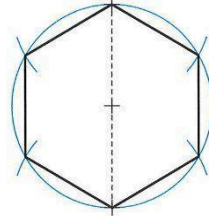
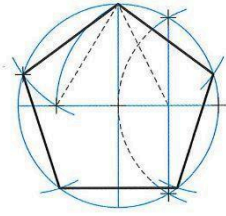
Lápiz de grafito, goma, escuadra, carrabón y rotulador de punta gruesa.



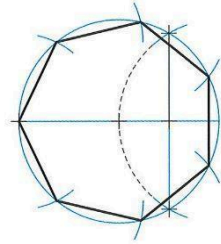
Polígonos partiendo del radio



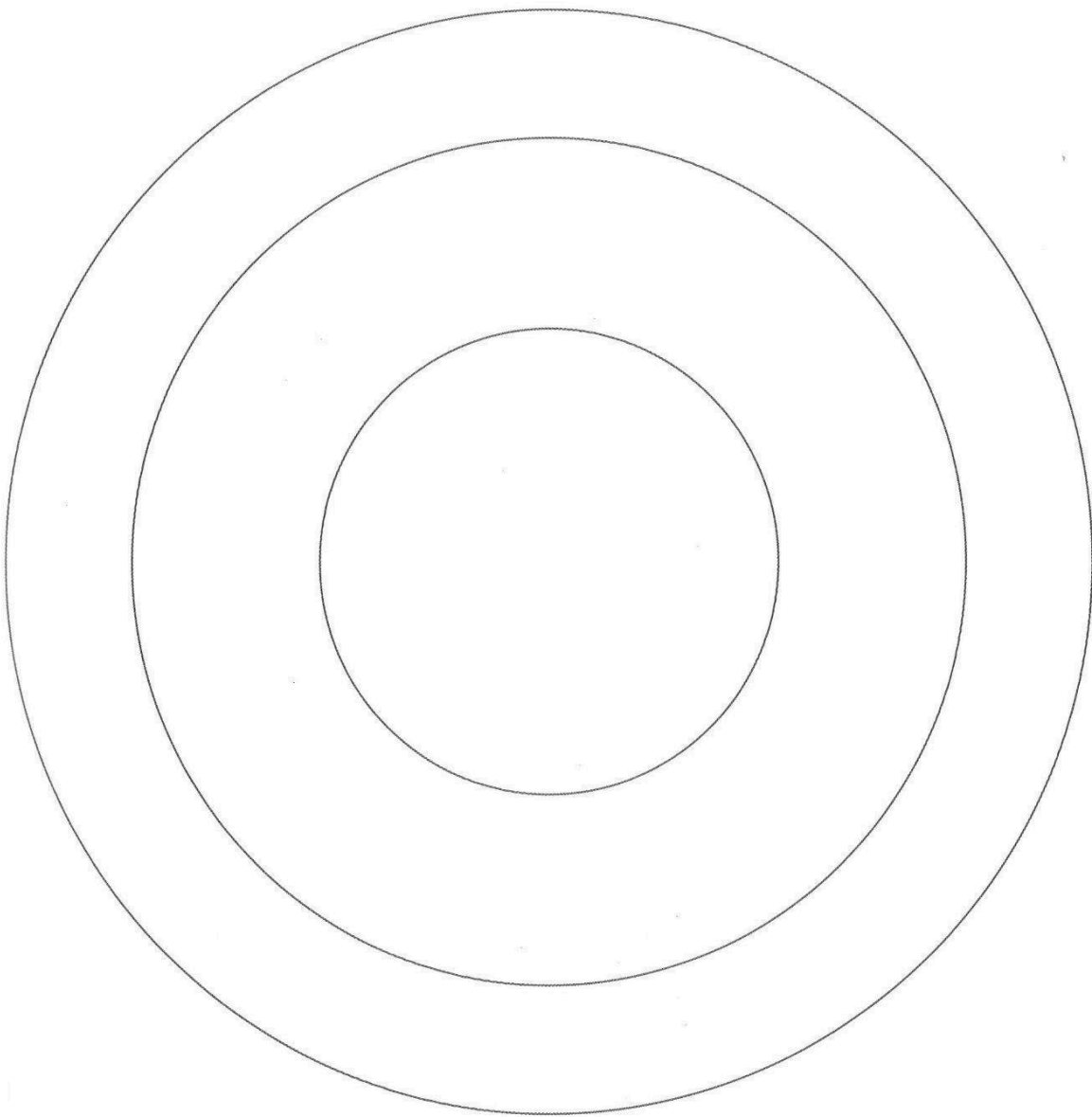
Pentágono



Hexágono



Heptágono



Halla el centro de estas circunferencias concéntricas. Traza a lápiz un pentágono inscrito en la circunferencia menor, un heptágono en la mayor y un hexágono en la circunferencia del medio. Repasa los polígonos con rotuladores de distintos colores y colorea los interiores.

LA SIMETRÍA

TEN EN CUENTA

Las formas y los colores de los dibujos de esta página utilizan la simetría como recurso gráfico.

PROPUESTA DE TRABAJO

Haz dibujos en los que utilices este mismo recurso de formas simétricas positivas y negativas.

MATERIALES

Lápices de colores.

