

LIBRO-CUADERNO DE EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL 1ºESO



think



draw



learn



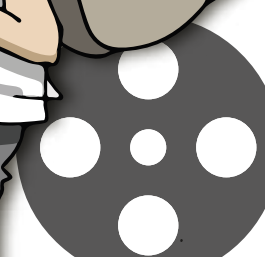
watch



love



share

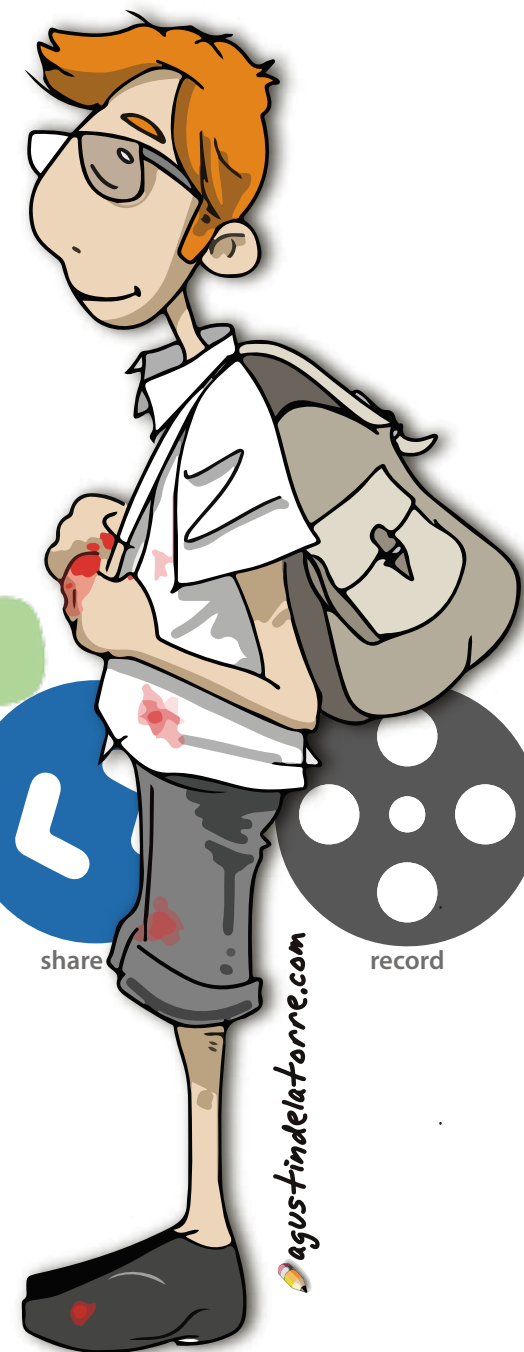


record



San Vicente · Sevilla
COLEGIO MARÍA AUXILIADORA
Salesianas

NOMBRE Y APELLIDOS



agustindela torre.com

www.agustindela torre.com

DATOS PERSONALES**ALUMNO/A:****NOMBRE Y APELLIDOS****CURSO AL QUE PERTENECES****FECHA NACIMIENTO****ORGANIZACIÓN
DEL CURSO****SABERES BÁSICOS****BLOQUE 1: PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA****BLOQUE 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.****BLOQUE 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.****BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.****BLOQUE 5: GEOMETRÍA, REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA.****METODOLOGÍA**

Explicación y exposición teórica, por parte del profesor, y trabajo en clase de las l s situaciones de aprendizajes propuestas. No existir n pruebas objetivas diferentes de las indicadas y se valorar n en funci n de los  tems sealados en la parte derecha de esta misma hoja.

La no realizaci n de instrumentos de evaluaci n, supondr  el suspenso en la asignatura. El alumno/a deber  llevar siempre consigo las l minas y cualquier otro material necesario para la ejecuci n de las actividades propuestas.

LOMLOE

En la adaptaci n de este libro-cuaderno, se han tenido en cuenta los objetivos y nuevos temas de la Ley Org nica por la que se Modifica la Ley Org nica de Educaci n. En especial, los referidos a las situaciones de aprendizaje.

COMPETENCIAS ESPEC FICAS

1. Comprender la importancia que algunos ejemplos seleccionados de las distintas manifestaciones culturales y art sticas han tenido en el desarrollo del ser humano, mostrando inter s por el patrimonio como parte de la propia cultura, para entender c mo se convierten en el testimonio de los valores y convicciones de cada persona y de la sociedad en su conjunto y para reconocer la necesidad de su protecci n y conservaci n, teniendo especial consideraci n con el patrimonio Andal z.

2. Explicar las producciones pl sticas, visuales y audiovisuales propias, compar ndolas con las de sus iguales y con algunas de las que conforman el patrimonio cultural y art stico dentro y fuera de Andal c a, justificando las opiniones y teniendo en cuenta el progreso desde la intenci n hasta la realizaci n, para valorar el intercambio, las experiencias compartidas y el di logo intercultural, as  como para superar estereotipos.

3. Analizar diferentes propuestas pl sticas, visuales y audiovisuales, mostrando respeto y desarrollando la capacidad de observaci n e interiorizaci n de la experiencia y del disfrute est tico, para enriquecer la cultura art stica individual y alimentar el imaginario.

4. Explorar las t cnicas, los lenguajes y las intenciones de diferentes producciones culturales y art sticas, analizando, de forma abierta y respetuosa, tanto el proceso como el producto final, su recepci n y su contexto, para descubrir las diversas posibilidades que ofrecen como fuente generadora de ideas y respuestas.

5. Realizar producciones art sticas individuales o colectivas con creatividad e imaginaci n, seleccionando y aplicando herramientas, t cnicas y soportes en funci n de la intencionalidad, para expresar la visi n del mundo, las emociones y los sentimientos propios, as  como para mejorar la capacidad de comunicaci n y desarrollar la reflexi n cr tica y la autoconfianza.

6. Apropiarse de las referencias culturales y art sticas del entorno, identificando sus singularidades, para enriquecer las creaciones propias y desarrollar la identidad personal, cultural y social.

7. Aplicar las principales t cnicas, recursos y convenciones de los lenguajes art sticos, incorporando, de forma creativa, las posibilidades que ofrecen las diversas tecnolog as, para integrarlos y enriquecer el dise o y la realizaci n de un proyecto art stico.

8. Compartir producciones y manifestaciones art sticas, adaptando el proyecto a la intenci n y a las caracter sticas del p blico destinatario, para valorar distintas oportunidades de desarrollo personal.

JUSTIFICACI N 1 ESO

el libro o cuaderno que tienes en tus manos es el resultado del trabajo con los alumnos y alumnas en los  ltimos a os.

he intentado recoger en estas p ginas los contenidos fundamentales del curriculum de la asignatura, acompa  ndolos de propuestas de dibujos y actividades diversos, creativos y divertidos.

la educaci n pl stica es una asignatura eminentemente procedimental y debe ser trabajada desde propuestas cercanas al alumnado. es por ello que, las actividades recogidas parten de una selecci n de ejercicios que han tenido una buena acogida entre mis alumnos.

espero que tambi n la tenga entre vosotros, pero -sobre todo- espero que lo disfrut is

CRITERIOS DE EVALUACIÓN**1. Reconocimiento de Contexto:**

1.1: Comprende factores históricos y sociales en el arte, considerando la perspectiva de género.

1.2: Valora la conservación del patrimonio artístico y lo utiliza en su creación.

1.3: Analiza formas geométricas y elementos visuales.

2. Creatividad y Patrimonio:

2.1: Entiende el proceso creativo y prejuicios culturales.

2.2: Explora diversos lenguajes artísticos y aplica conocimientos de otros creadores.

2.3: Usa el arte para transmitir ideas y desarrolla un pensamiento creativo visual.

3. Desarrollo de la Cultura Artística Personal

3.1: Observa y analiza obras de arte de manera respetuosa.

3.2: Comprende que el arte es importante en la sociedad actual al conocer obras pasadas y actuales.

3.3: Aprende a presentar sus propias creaciones usando técnicas audiovisuales básicas y compartiéndolas con los demás.

4. Investigación en Arte

4.1: Explora diferentes lenguajes artísticos.

4.2: Aplica conocimientos de otros creadores.

5. Comunicación Creativa:

5.1: Usa el arte para transmitir ideas y desarrolla un pensamiento creativo visual.

5.2: Aprende técnicas para expresar ideas y selecciona las adecuadas.

6. Contexto Cultural y Emocional:

6.1: Conecta con la cultura andaluza y valora la historia del arte y su influencia.

6.2: Utiliza el arte para expresar vivencias y comprenderse a sí mismo.

6.3: Entiende la relación entre la historia del arte y las creaciones actuales.

7. Proceso de Creación:

7.1: Analiza proyectos y técnicas visuales y audiovisuales.

7.2: Crea obras de arte con un enfoque propio.

8. Análisis y Reflexión:

8.1: Identifica manifestaciones artísticas en el entorno y comprende la comunicación visual en proyectos.

8.2: Reflexiona sobre resultados y busca soluciones.

Evaluación de
Seguimiento 01Evaluación de
Seguimiento 02Evaluación
_____Evaluación de
Final

BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA



Colorea,
si te atreves...



San Vicente • Sevilla
COLEGIO MARÍA AUXILIADORA

LÁMINA:

04



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

Hablemos de la Catedral de Sevilla...¿Qué sabes de ella?

La Catedral de Sevilla es una de las iglesias más grandes del mundo. Está construida en piedra y tiene tres naves: una central y dos laterales.

El estilo artístico principal de la catedral es el gótico. El gótico es un estilo que se caracteriza por sus grandes ventanales, sus arcos apuntados y sus techos abovedados.

La catedral de Sevilla tiene muchos elementos góticos, como sus arcos, sus bóvedas y sus vidrieras. Las vidrieras son ventanas hechas de vidrios de colores que dejan pasar la luz.

También hay algunos elementos de otros estilos artísticos en la catedral. Por ejemplo, la Puerta del Perdón, que es la puerta principal de la catedral, tiene elementos mudéjares. El mudéjar es un estilo artístico que combina elementos cristianos y musulmanes.

Y la Giralda, ¿de qué estilo es?
¿conoces más estilos artísticos de Andalucía?



Copia el dibujo



BLOQUE 1 : PATRIMONIO ARTÍSTICO Y CULTURAL. PATRIMONIO EN ANDALUCÍA

SA_01 GEOMETRÍA Y AZULEJOS GRANADINOS

Objetivos:

Conocer los orígenes y las características de los azulejos granadinos.

Desarrollar la creatividad y la expresión artística.

Adquirir las técnicas básicas para la elaboración de azulejos.

Actividades:

1. Introducción

El profesor presentará a los alumnos los azulejos granadinos y les mostrará algunas imágenes de ejemplos representativos.

Los alumnos realizarán una investigación sobre los orígenes y las características de los azulejos granadinos.

2. Elaboración de azulejos

Se dividirán a los alumnos en grupos.

Cada grupo elaborará un diseño de azulejo.

Los alumnos imitarán las técnicas básicas para la elaboración de azulejos, como el diseño, la pintura y la cocción.

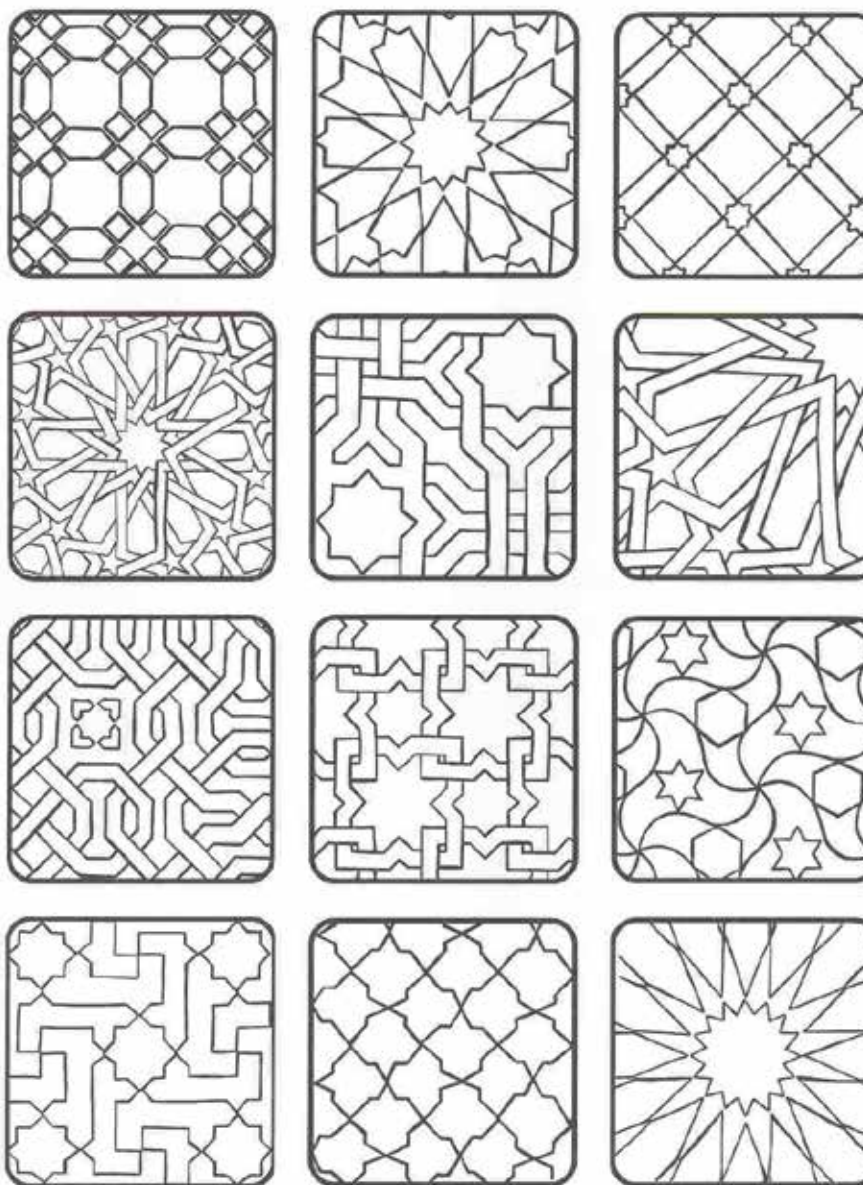
3. Exposición

Los alumnos expondrán sus azulejos ante el resto de la clase.

El profesor evaluará los trabajos de los alumno teniendo en cuenta los siguientes criterios: Creatividad ,técnica, presentación.

Esta situación de aprendizaje permite a los alumnos conocer los orígenes y las características de los azulejos granadinos, desarrollar su creatividad y expresión artística, y adquirir las técnicas básicas para la elaboración de azulejos.

Vamos a empezar coloreando estos azulejos y luego diseñando el tuyo que compartirás con tus compañeros (3)
Debéis elegir uno y repetirlo en la plantilla que os dará el profesor.



Colorea las muestras



Mira los vídeos



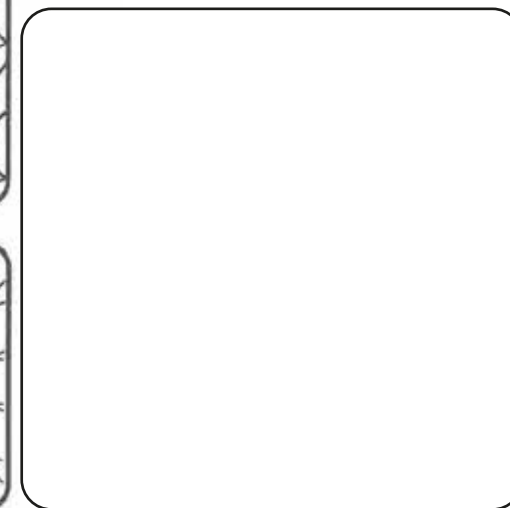
Cómo se hacen los
azulejos artesanalmente



Un azulejo por
ordenador



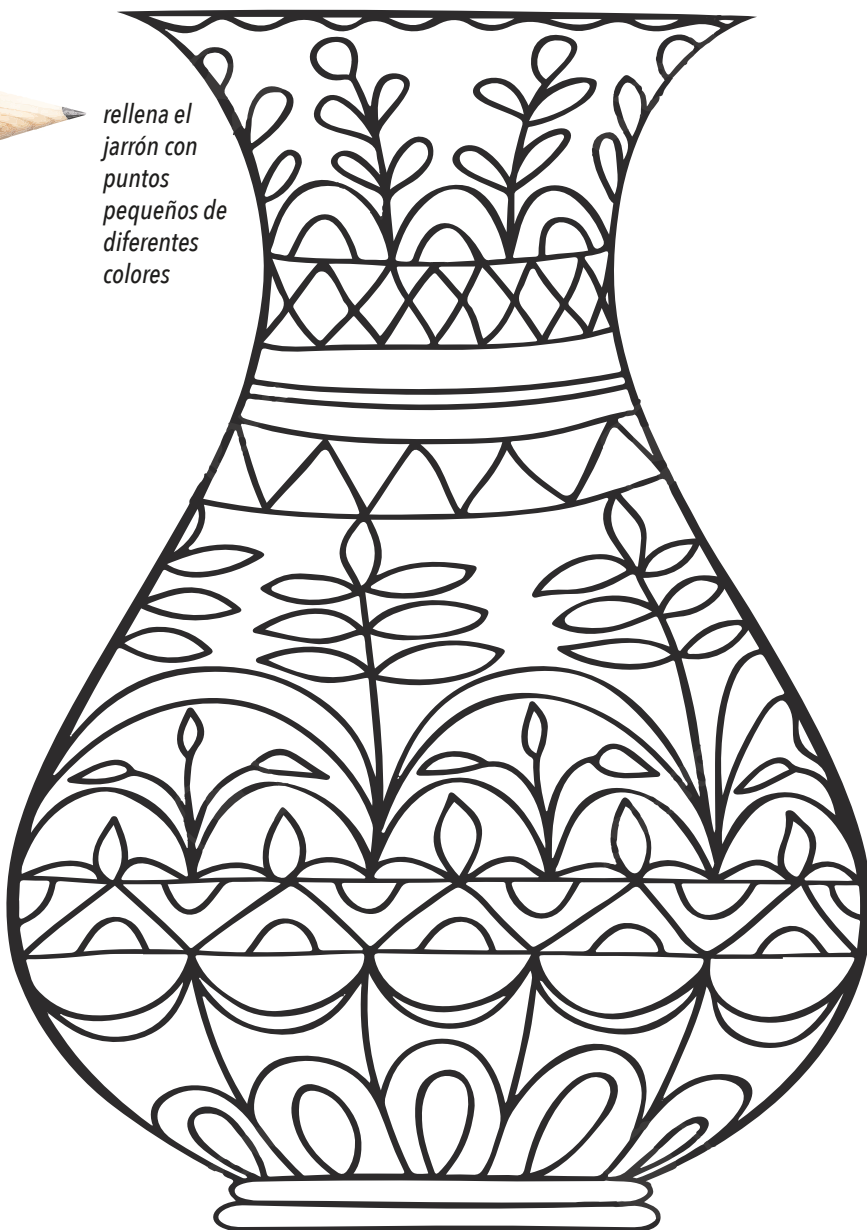
Diseña tu azulejo



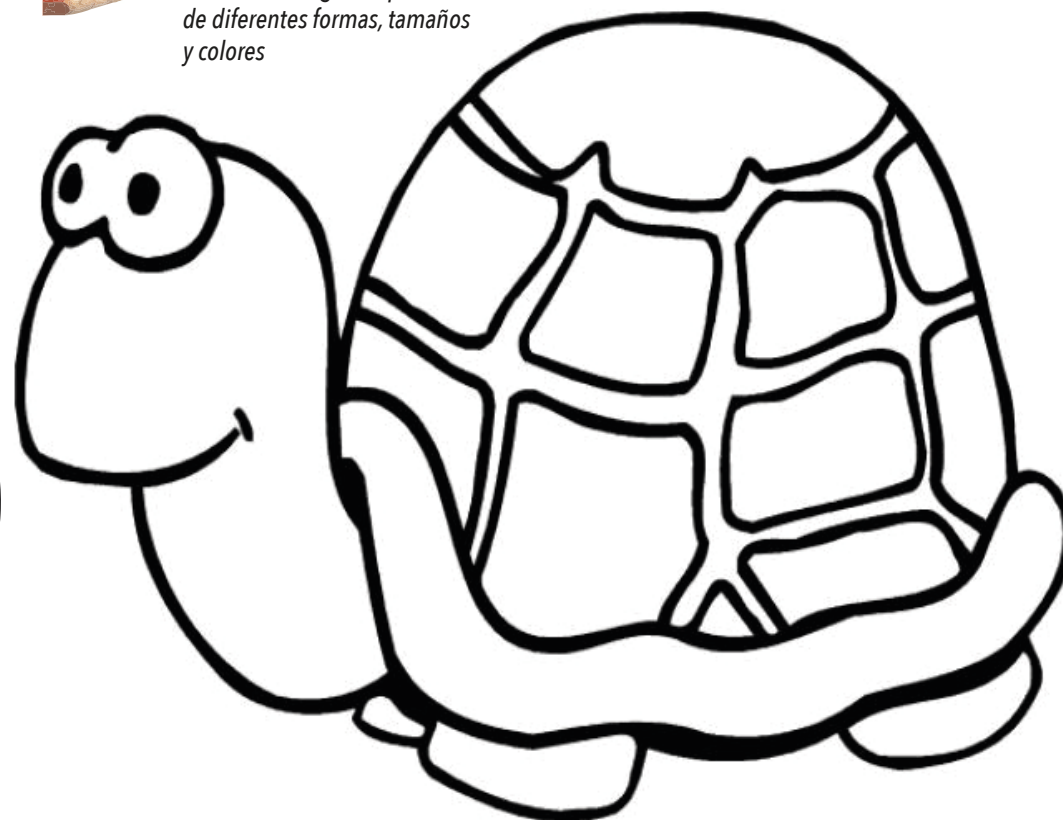
EL PUNTO



rellena el
jarrón con
puntos
pequeños de
diferentes
colores



rellena la tortuga con puntos
de diferentes formas, tamaños
y colores

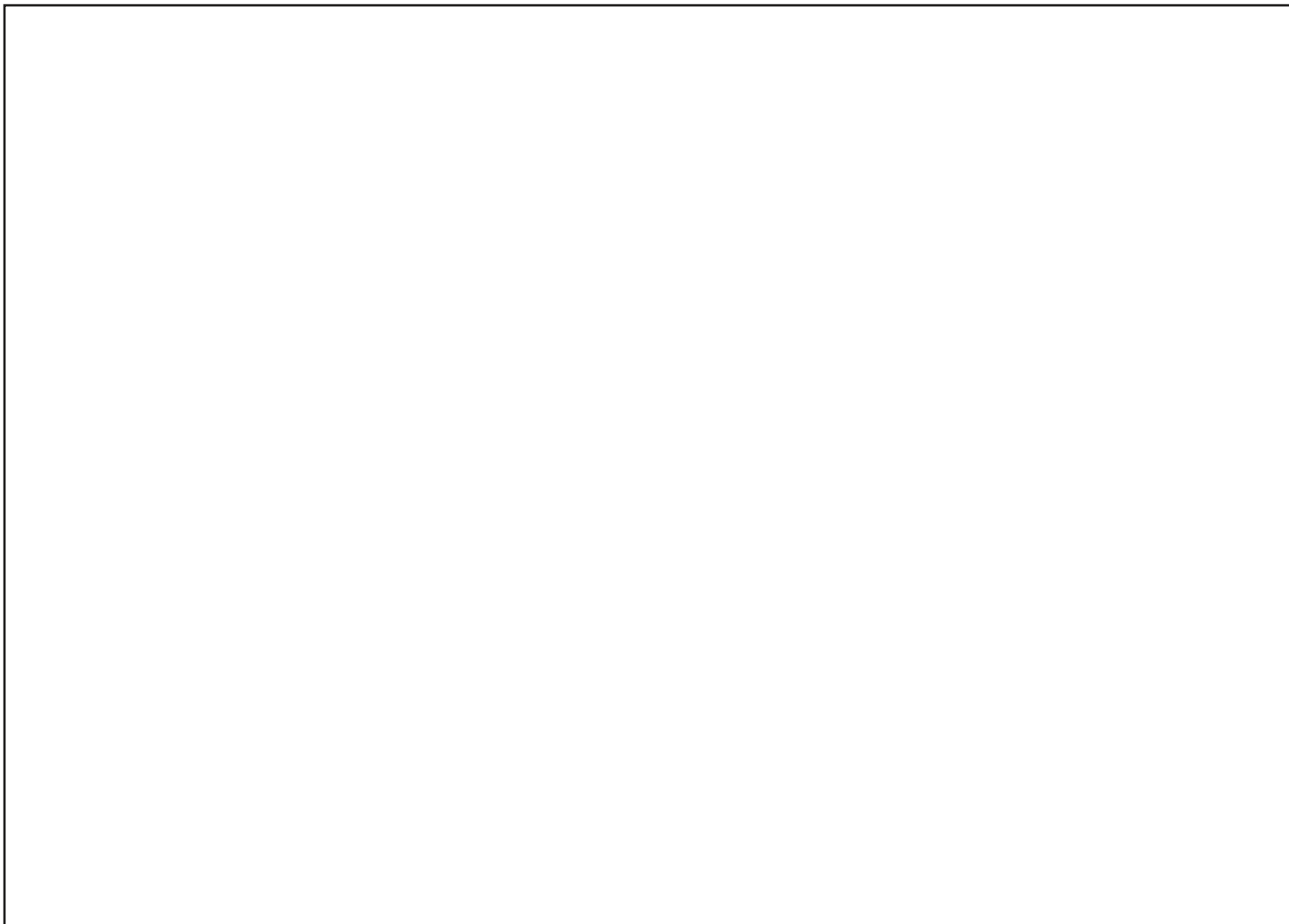


Elemento primario de la expresión plástica. No tiene forma, color, textura, dimensiones... solo tiene posición. El punto es consecuencia del encuentro del instrumento con la superficie material, la base o el soporte. El resultado visual depende del tipo de instrumento utilizado para realizarlo, del soporte y del material o técnica empleados. Al no tener dimensiones, implica la ocupación o concreción de un espacio mínimo. Pero puede aumentar su tamaño tanto como se quiera. Puede expresar: Precisión, intersección, interrupción. Puede configurar formas (puntillismo), texturas, ornamentaciones.





Haz una composición de líneas en blanco y negro parecida a la que tienes a la derecha. Si es necesario, usa la regla.



LA LÍNEA

Es el elemento resultante del movimiento del punto. Tiene dirección, cuando esta es invariable tenemos una línea recta.

Hay líneas simples y complejas; rectas, curvas, quebradas, onduladas.

Según su posición: vertical, horizontal, inclinada.

Según el rastro: fina, gruesa, difusa, irregular, precisa, etc.

Puede expresar suavidad, dulzura, agilidad rigidez, reposo, brusquedad, fragilidad, fuerza, inseguridad, imprecisión, indecisión, temblor, movimiento, dirección, etc.

Su función puede ser objetual, de contorno, de sombreado o formando texturas.



EL PLANO

Magnitud continua que tiene dos dimensiones, largo y ancho, pero no espesor o profundidad.

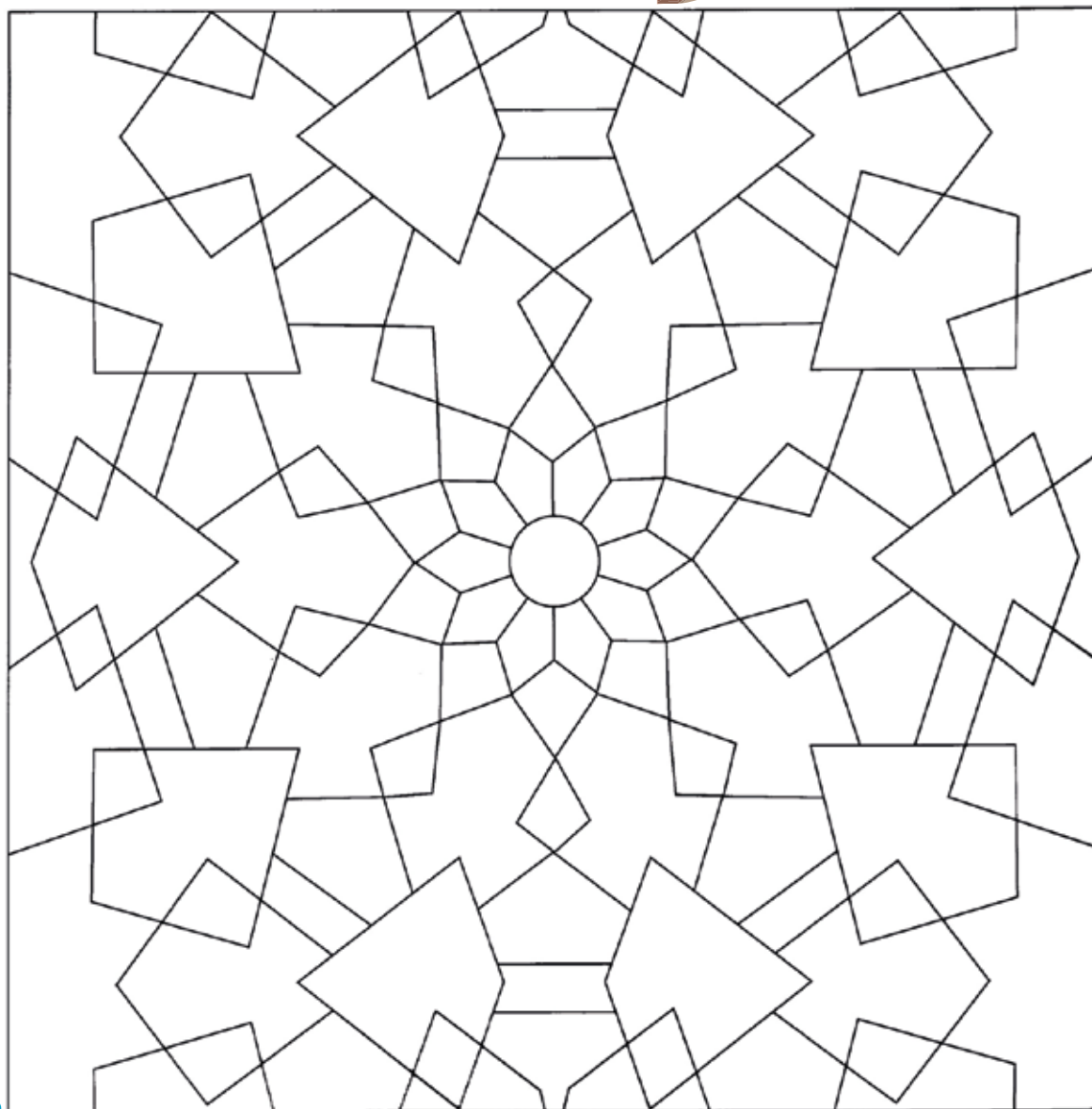
Las superficies pueden ser verticales, horizontales, inclinadas, cóncavas, convexas, torcida, distorsionada, curvada, angular, etc.

El plano en el espacio gráfico se presenta en áreas con formas determinadas que percibimos por contraste de figura y fondo o por un contorno lineal.

Las variaciones de luminosidad de una superficie pueden producir efectos de luz y sombra.



Colorea los planos



Haz un garabato
y colorea los planos
resultantes

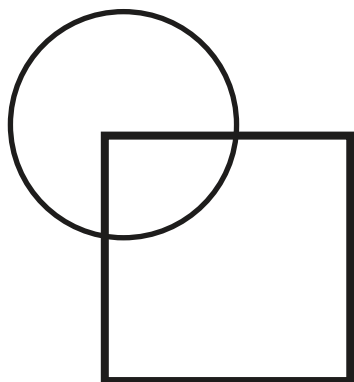
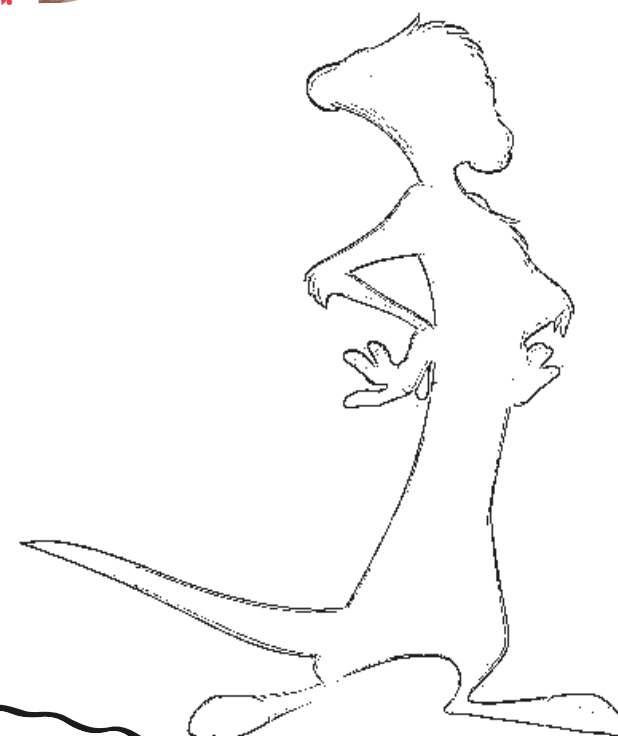




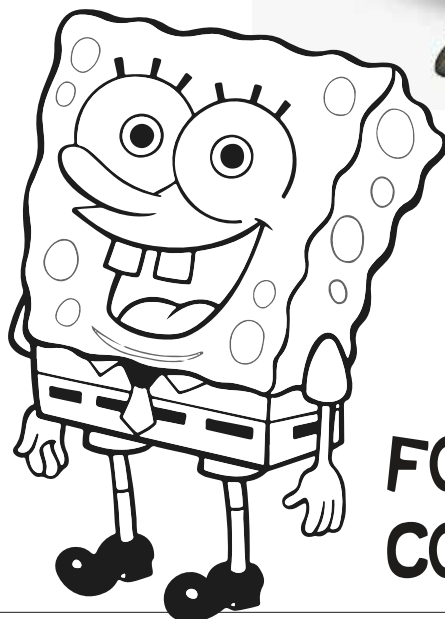
LA FORMA

La forma de un objeto situado en un espacio es una descripción de la parte del espacio ocupado por el objeto, según lo determinado por su límite exterior (contorno), el tamaño, y otras propiedades como el color, el contenido y la composición del material.

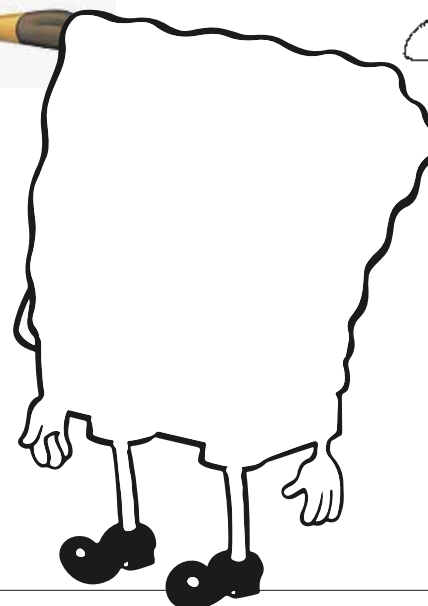
Las formas simples se pueden describir mediante objetos básicos de geometría de tales como un conjunto de dos o más puntos, una línea recta, una curva, un plano, una figura plana (por ejemplo, un cuadrado o un círculo), o una figura sólida (por ejemplo, el cubo o la esfera). La mayoría de las formas que se producen en el mundo físico son complejas.



**FORMAS
SIMPLES**



**FORMAS
COMPLEJAS**



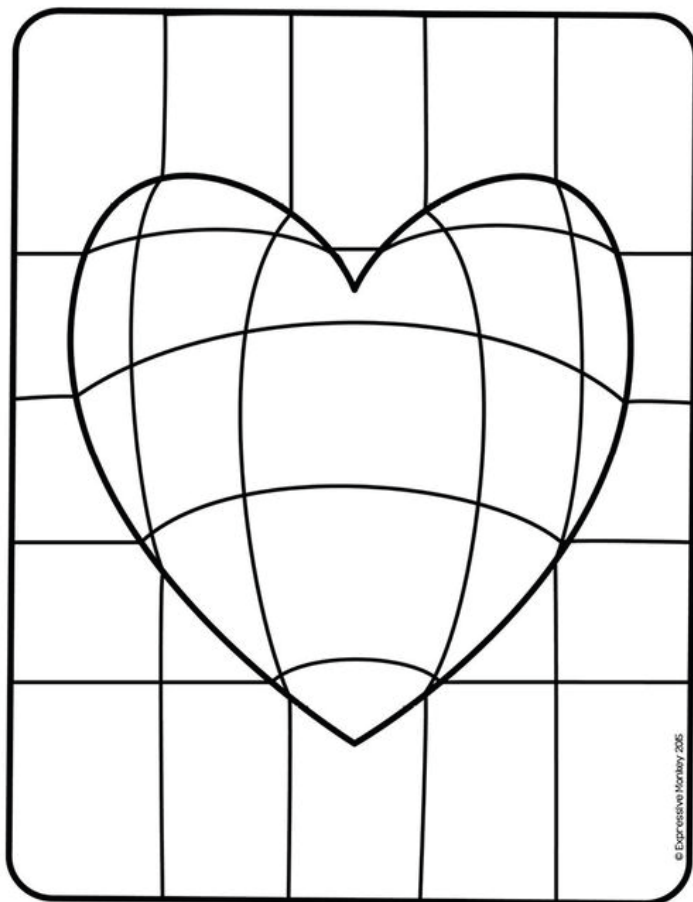
SILUETAS



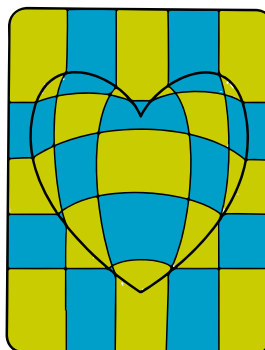
LA FORMA

Nuestra noción sobre el mundo, es creada por las percepciones que tenemos de las cosas y hechos que observamos a diario, es decir, no por los objetos en sí. Cuanto más simple sean y menos información contengan los estímulos, la percepción resultante será más aproximada al hecho real.

Por tanto, podemos cambiar, manipular o "jugar" con esa interpretación.

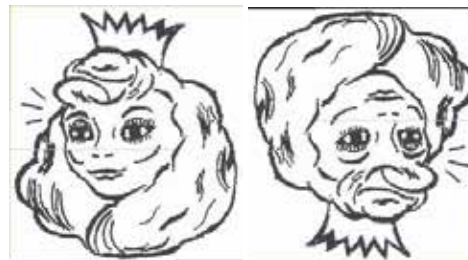


¿Qué ves?

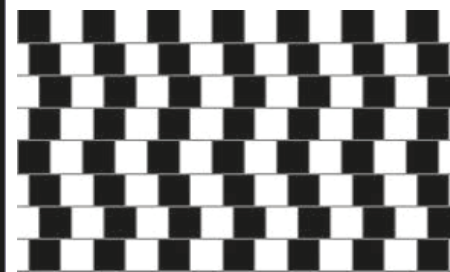


Rellena de dos colores las partes del corazón para conseguir un efecto tridimensional

mareado



Mira fijamente la imagen de la derecha durante 10 segundos, luego mira a una superficie blanca y parpadea los ojos, ¿Qué ocurre?



Observa el ejemplo de la izquierda. Las líneas son paralelas pero parecen curvas. Trata de hacer lo mismo en el cuadro inferior.



BLOQUE 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

LA FORMA

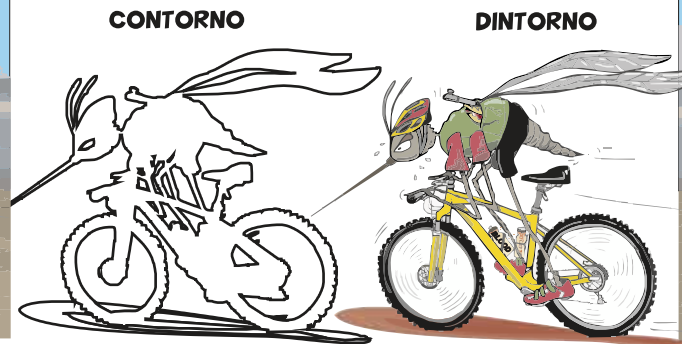
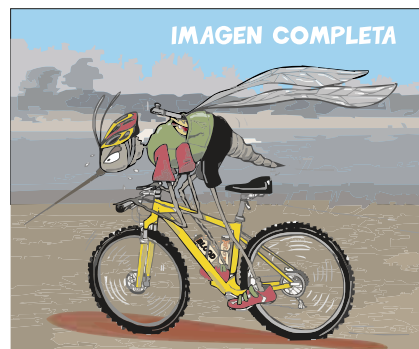
CONTORNO, ENTORNO Y DINTORNO.

La mejor manera de explicar estos conceptos es a través del ejemplo:

El contorno: es la línea imaginaria que rodea a las imágenes.

El dintorno: es el interior. Lo que queda dentro del contorno.

El entorno: es el fondo, lo que rodea a la imagen



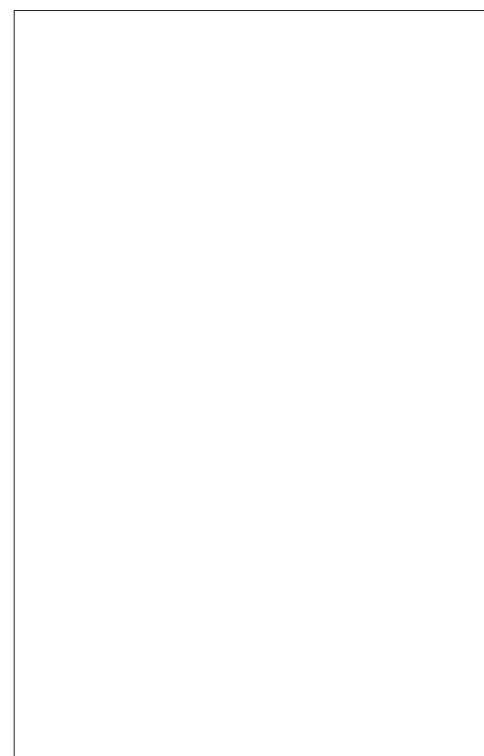
Realiza, con el ejemplo de abajo, lo aprendido.

IMAGEN COMPLETA

CONTORNO

DINTORNO

ENTORNO



CONCEPTO Y TEORÍAS SOBRE COLORES

EL COLOR

El color es una sensación que es percibida por los órganos visuales; está producida por los rayos luminosos y depende de su longitud de onda y de las características del órgano receptor.

Resuelve algunas de tus dudas:

¿Qué son colores pastel? : Cualquier color con agregado de blanco.

¿Qué son colores neutros? : Los tonos tierra, y cualquier color al que se le agregue negro, gris o marrón.

¿Qué son colores contrastantes? : Son aquellos colores que al estar juntos se potencian. Amarillo-negro Rojo-verde Azul-rojo Blanco-negro
Amarillo-violeta Amarillo-azul Blanco-rojo Naranja-azul

¿Cuales son los colores opuestos o complementarios? : Son aquellos pares de colores que están en oposición en el círculo cromático. Por ese motivo, tienen el nombre de opuestos, y son complementarios porque uno de ellos es un secundario, y el otro es el primario que falta. (Lo verás más adelante en el círculo cromático)

¿Y los colores adyacentes? : Dos o más tonos o colores cercanos en el círculo cromático.:

Amarillo-naranja-rojo Amarillo- amarillo oro- amarillo naranja

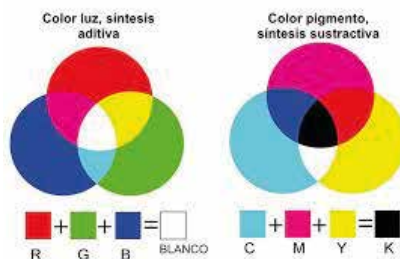
¿Qué es el tono del color?: es la diferencia de intensidad en un color : Verde limón verde manzana, verde claro, verde oscuro.

11) Acromáticos : A= sin Cromo = color (Sin color)

¿Son colores el negro y el blanco?

Blanco : unión de todos los colores.(Definición simbólica, pues representa la luz, y al refractarse ésta en un cristal o en el agua, se forma el arco iris con sus siete colores

Negro : Negación o ausencia del color.



Comienza este bloque coloreando de manera diferente ambos motivos circulares.

CUALIDADES DEL COLOR

1ºESO

Además de lo ya explicado en la página anterior. El color tiene otras cualidades:

Tinte o tono: El tinte es lo que nos permite diferenciar un color de otro, es lo que da identidad al color, tinte ROJO, tinte VERDE, tinte AZUL, etc.

Valor o luminosidad: Es el mayor grado de claridad u oscuridad de un color.

Un azul, por ejemplo, mezclado con blanco, da como resultado un azul más claro, es decir, de un valor más alto.

El valor de un color se puede modificar sumándole blanco o negro. el valor nunca modifica al tinte, el azul claro sigue siendo azul, sólo que de un valor más alto.

Por otra parte, cada color tiene un valor intrínseco, el azul es de un valor más bajo que el amarillo, el rojo más alto que el violeta, etc.

Saturación o Cromaticidad:La saturación es el grado de pureza de un color.

Color neutro: es aquel en el cual no se percibe con claridad su tinte.

Matiz:Porcentaje de cada color que tiene. Tomemos por ejemplo el color verde, color secundario formado por el azul y el amarillo, digamos que en un 50% cada uno.





SA_02 NUEVO ORDEN MUNDIAL

Tus ideas pueden cambiar el mundo. ¿Te imaginas un mundo diferente? ¿Cómo sería nuestra Tierra si pudieras decidir sus fronteras, sus banderas, sus símbolos e, incluso, sus valores? ¿Te apetecería unir tus sueños e ideas con los demás para lograrlo?

El planeta en el que vives está dividido, como ya sabes, en zonas de agua (las más extensas), y de tierra, a las que llamamos continentes.

Estos continentes tienen unas formas muy particulares que ya conoces y que han ido evolucionando a lo largo de la historia geológica de la Tierra.

¿Y si las divisiones fuesen diferentes?

Pero hay otras divisiones imperceptibles en la realidad que han sido creadas por el hombre; son los llamados países.

En la actualidad, existen 194 países reconocidos por las Naciones Unidas.

EN ESTA S.A. VAMOS A CAMBIAR EL MUNDO

Observa el mapa que está en blanco. Vais a hacer lo siguiente:

— Decidid, como clase, cuántos continentes debería tener el mundo. Sería interesante que investigáseis sobre la cultura, la tradición, el entorno natural y todo aquello que pueda ser una seña de identidad. Intentad que no sean muchos, pero sí diferentes a los actuales.

— Dibujad las divisiones de manera sencilla.

Formad grupos de trabajo que coincidan con los continentes.

— Ponedle nombre a vuestro continente. Intentad que sea sugerente, divertido...

— Dibujad su silueta y elegid un símbolo que lo identifique.

— Decidid cómo va a potenciar vuestro continente el ODS 17.

— Dividid vuestro continente, con las formas que queráis, en tantos países como miembros tenga el grupo.

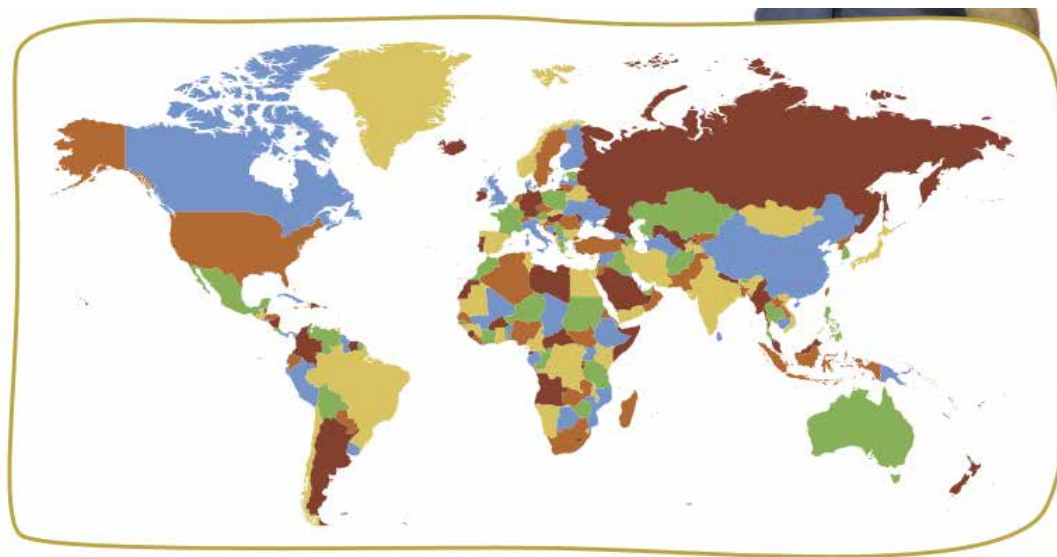
Cada miembro decidirá el nombre de su país y dibujará su forma.

— Ponedle nombre a vuestro país. Intentad que sea interesante y atractivo.

-Dibujad también su bandera y su escudo.

-Y, por último, decidid sobre sus características, tradiciones, folklore, idioma, valores, recursos...y todo lo que se os ocurra

-Presentad vuestro continente a la clase.



BLOQUE 2: ELEMENTOS FORMALES DE LA IMAGEN Y DEL LENGUAJE VISUAL. LA EXPRESIÓN GRÁFICA.

LA TEXTURA

LA TEXTURA Y SU REPRESENTACIÓN

La textura es la propiedad que tienen las superficies externas de los objetos, así como las sensaciones que causan, que son captadas por el sentido del tacto. La textura es a veces descrita como la capacidad de sentir sensaciones no táctiles. Ejemplo de ello lo haremos en las láminas siguientes.

La textura puede imitarse. Fíjate en los ejemplos. Si pasas el dedo por encima, la textura es la misma pero su imagen hace que parezcan diferentes

VEGETACIÓN



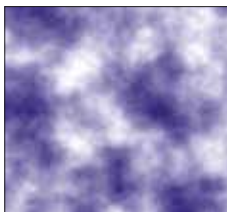
GRANULADO



GOTAS



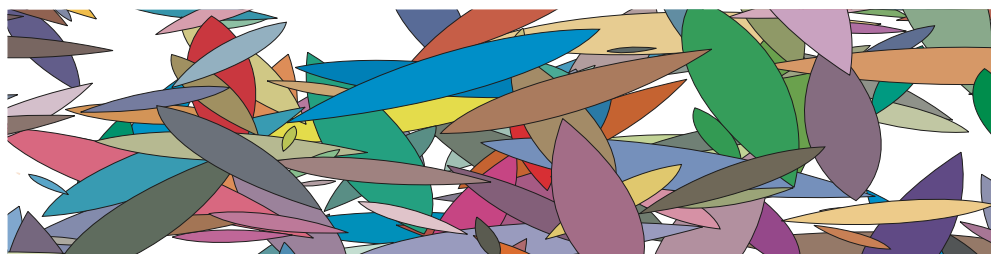
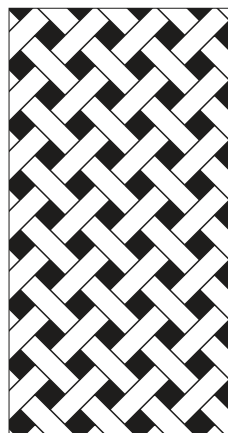
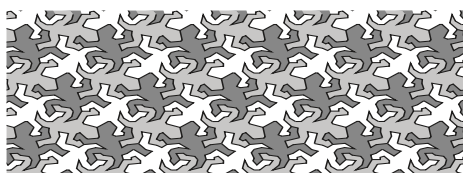
NUBES



LA TEXTURA EN EL ARTE Y EL DISEÑO

Es evidente que uno de los campos más productivos de texturas es el artístico y, en concreto, el del diseño. La textura es esencial en la apariencia final de los objetos.

En el campo de la moda, esta importancia llega a niveles extraordinarios. El diseño de tejidos, estampados, colores... permite un amplio desarrollo de la creatividad.

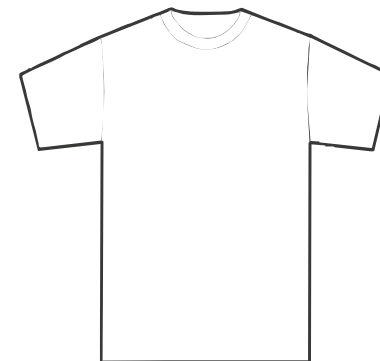
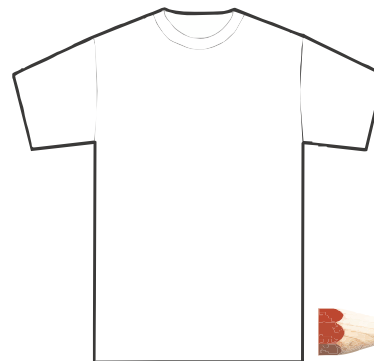


Pega texturas reales de los materiales indicados.

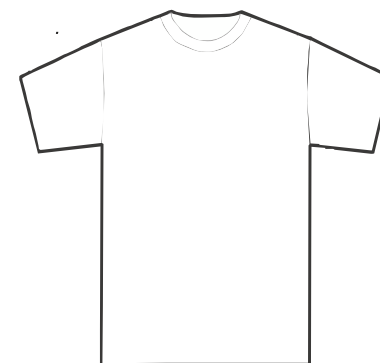
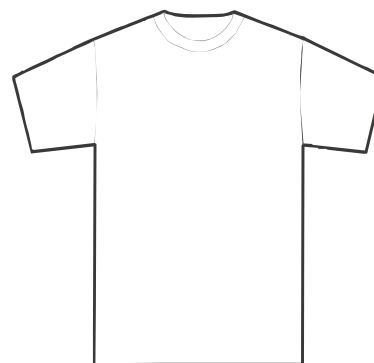
papel
higiénico
o
cocina

papel
periódico

Otro tipo
de
papel



Diseña diversos tipos
de camisetas o tejidos



BLOQUE 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.**EL PROCESO CREATIVO A TRAVÉS DE OPERACIONES PLÁSTICAS**

La creatividad es la capacidad de crear algo nuevo e original. En el arte, la creatividad se expresa a través de las operaciones plásticas.

Reproducir

La reproducción es la operación plástica más básica. Consiste en copiar un objeto o una imagen tal como es. Por ejemplo, podemos reproducir un dibujo de un paisaje o una fotografía de un rostro.

Aislar

El aislamiento es la operación plástica que consiste en separar un elemento de un conjunto. Por ejemplo, podemos aislar una figura de un paisaje o un color de una imagen.

Transformar

La transformación es la operación plástica que consiste en cambiar un objeto o una imagen. Podemos transformar un objeto cambiando su forma, su tamaño o su color. Por ejemplo, podemos transformar un círculo en un cuadrado o un rostro en una máscara.

Asociar

La asociación es la operación plástica que consiste en unir dos o más elementos para crear algo nuevo. Por ejemplo, podemos asociar un círculo con un cuadrado para crear una nueva forma o un rostro con un paisaje para crear una nueva escena.



*Elige lo que quieres hacer con el dibujar:
Reproducir - Aislar - Transformar o Asociar*



BLOQUE 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.**TÉCNICAS BÁSICAS DE EXPRESIÓN GRÁFICO-PLÁSTICA EN DOS DIMENSIONES.****TÉCNICAS SECAS Y HÚMEDAS. SU USO EN EL ARTE Y SUS CARACTERÍSTICAS EXPRESIVAS.**

Las técnicas de expresión gráfico-plástica son los medios que utilizamos para crear imágenes en dos dimensiones. Se pueden dividir en dos grandes grupos: técnicas secas y técnicas húmedas.

Técnicas secas

Las técnicas secas son aquellas en las que el material se aplica directamente sobre el soporte sin necesidad de disolvente. Son las técnicas más comunes para dibujar.

-Lápiz: El lápiz es el instrumento más básico para dibujar. Se utiliza para realizar líneas, sombras y texturas.

-Carboncillo: El carboncillo es un material muy versátil que se puede utilizar para realizar dibujos de todo tipo.

-Pasteles: Los pasteles son pigmentos en polvo que se aplican con una barra o con la mano.

-Tizas: Las tizas son pigmentos en polvo que se aplican con una barra o con la mano.

Técnicas Húmedas

Las técnicas húmedas son aquellas en las que el material se aplica sobre el soporte diluido en un líquido. Son las técnicas más comunes para pintar.

-Tinta: La tinta es un líquido que se utiliza para dibujar y pintar.

-Acuarela: La acuarela es una pintura que se diluye en agua.

-Gouache: El gouache es una pintura opaca que se diluye en agua.

-Óleo: El óleo es una pintura que se diluye en aceite.

Uso en el arte

Las técnicas de expresión gráfico-plástica se han utilizado a lo largo de la historia del arte para crear todo tipo de obras, desde dibujos simples hasta pinturas complejas.

Dibujo: Las técnicas secas se utilizan principalmente para dibujar. Son ideales para realizar bocetos, apuntes y obras de arte más elaboradas.

Pintura: Las técnicas húmedas se utilizan principalmente para pintar. Son ideales para crear obras con un alto grado de realismo o de abstracción.

**vamos a poner
en práctica la
técnica seca
más habitual**



caja de pasteles

EL ENCAJADO

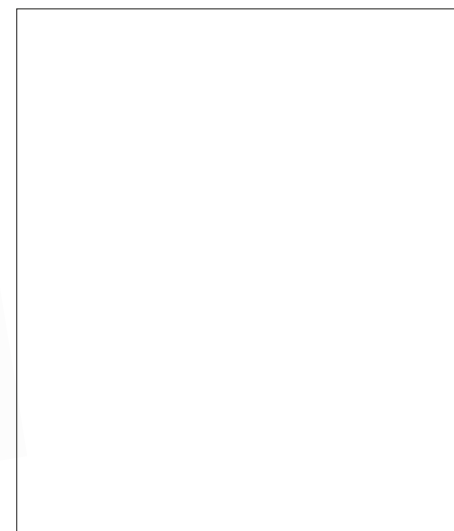
Para que nos salga bien un dibujo, es necesario que los trazos iniciales sean los correctos. Por ello, debemos aprender a encajarlo, es decir, situar en la lámina las líneas fundamentales del dibujo para que podamos luego realizarlo.

poco a poco, iremos dibujando más líneas y remarcando las fundamentales.

Aquí tienes un ejemplo de encajado para dibujar la cabeza de un león.



Siguiendo los pasos indicados, dibuja tú otra cabeza de león en el lugar indicado.

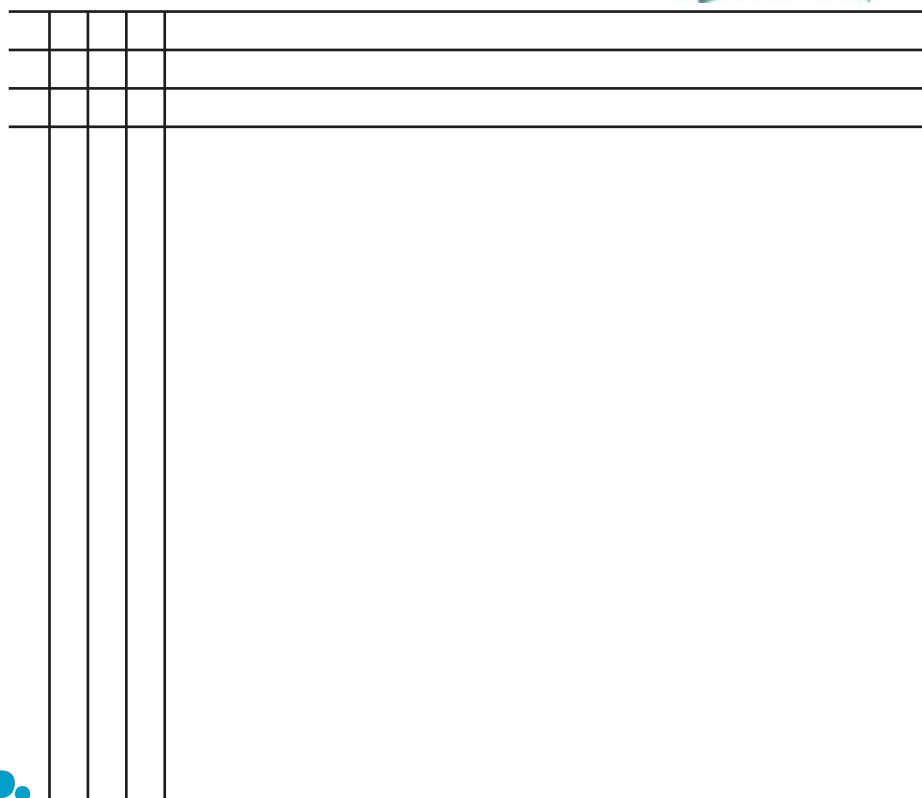


BLOQUE 3: EXPRESIÓN ARTÍSTICA Y GRÁFICO-PLÁSTICA: TÉCNICAS Y PROCEDIMIENTOS.**TRAZADO DE PARALELAS Y PERPENDICULARES**

Existen muchos dibujos lineales o trazados que se usan en dibujo técnico. Vamos a comenzar por dibujar los más sencillos, y de ellos -aparte de dibujar una recta con la regla - está el trazado de perpendiculares y paralelas. La mejor manera de hacerlo es con la escuadra y el cartabón como muestran los dibujos.



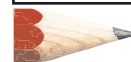
Dibuja líneas perpendiculares y paralelas a las dadas usando, si es posible, la escuadra y el cartabón.

**ÁNGULOS CON ESCUADRA Y CARTABÓN**

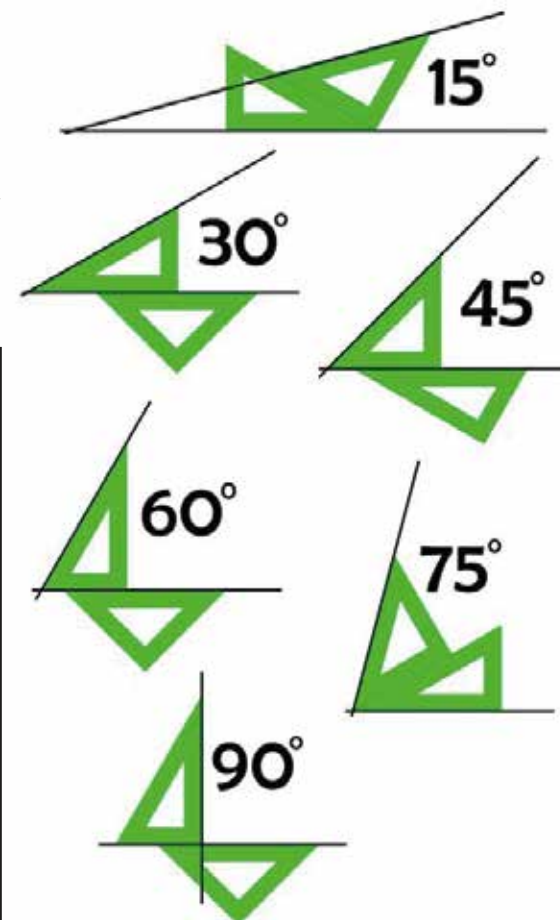
Con la escuadra podemos hacer diferentes ángulos: de 45°, de 90°, de 135° (45° + 90°). Con el cartabón podemos realizar los siguientes ángulos: 60°, 90°, 120°, 30° y 150°.

Con ambos, podemos hacer muchos más. A la derecha tienes varios ejemplos.

90	
75	
60	
15	



dibuja los ángulos con escuadra y cartabón



BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

Elementos del proceso de comunicación.

Comunicación visual y audiovisual. Lenguaje visual. Lenguaje audiovisual.

Medios de creación artística: arquitectura, escultura, pintura, diseño, fotografía, cómic, cine, televisión, prensa, publicidad y otras tecnologías multimedia. Finalidades de los lenguajes visuales y audiovisuales: informativa, comunicativa, expresiva y estética. Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

Estructura formal de las imágenes. Imágenes figurativas y abstractas. La imagen representativa y la imagen simbólica.

Comprender una obra pictórica.

Símbolos y signos (anagramas, logotipos, marcas y pictogramas). Signos convencionales (significantes y significados).

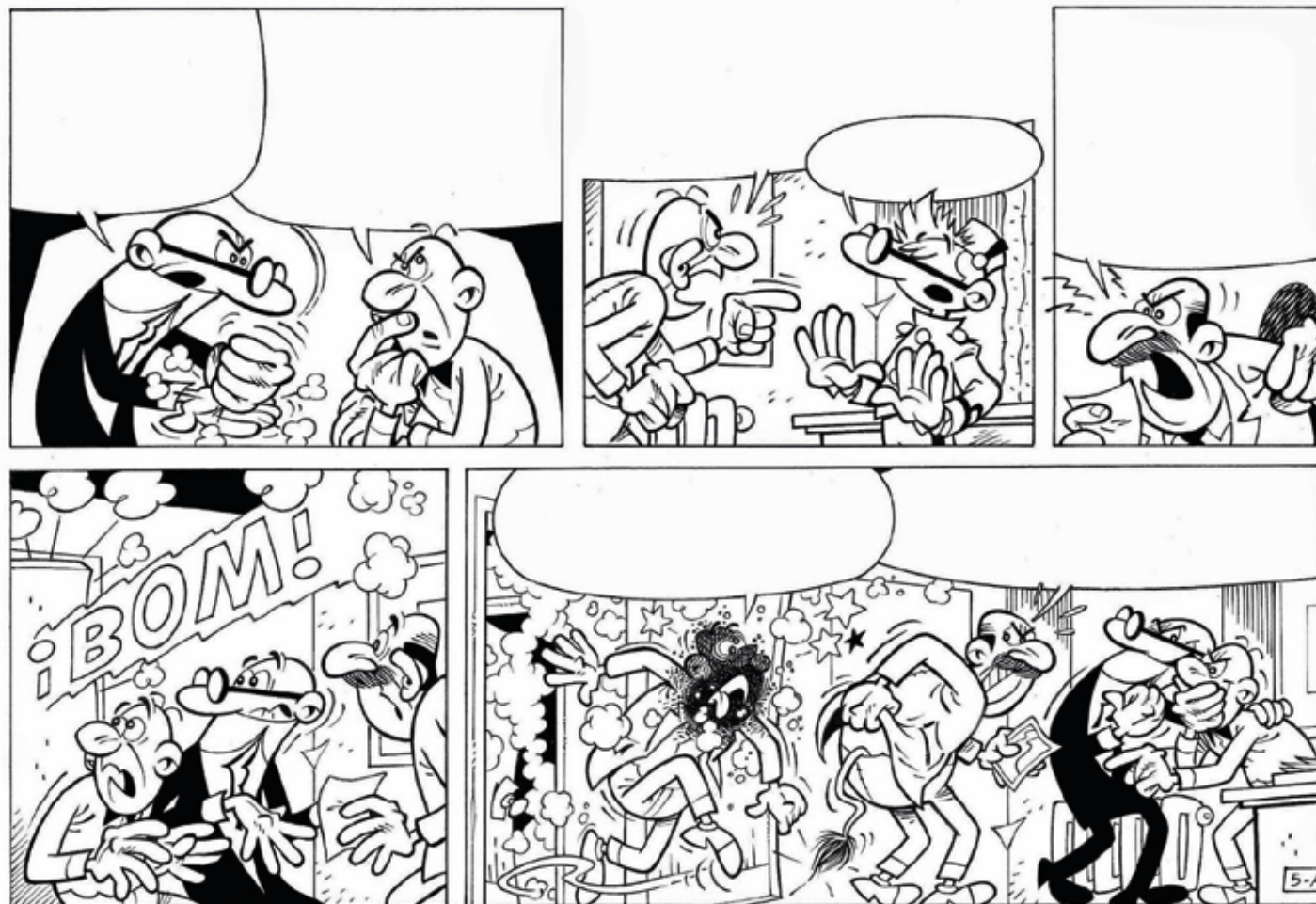
Modos expresivos utilizados en **mensajes publicitarios**, gráficos, visuales y audiovisuales.

Técnicas y soportes de la **imagen fija**: cómic, fotografía, fotonovela, e infografía.

Imagen secuencial (cómic, story-board, fotonovela, etc.). Proceso de realización.

Recursos de las **tecnologías de la información y la comunicación**.

Manipulación de imágenes con fotocopidora, escáner, programas de dibujo... Utilización creativa de los lenguajes visuales para expresar ideas.

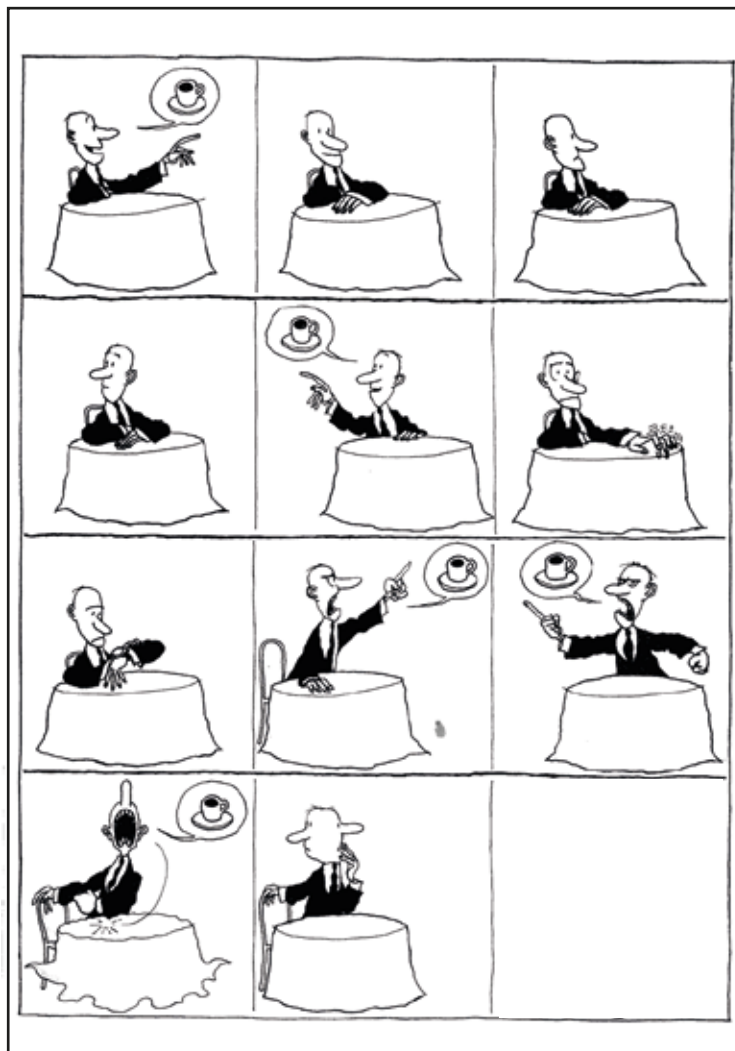
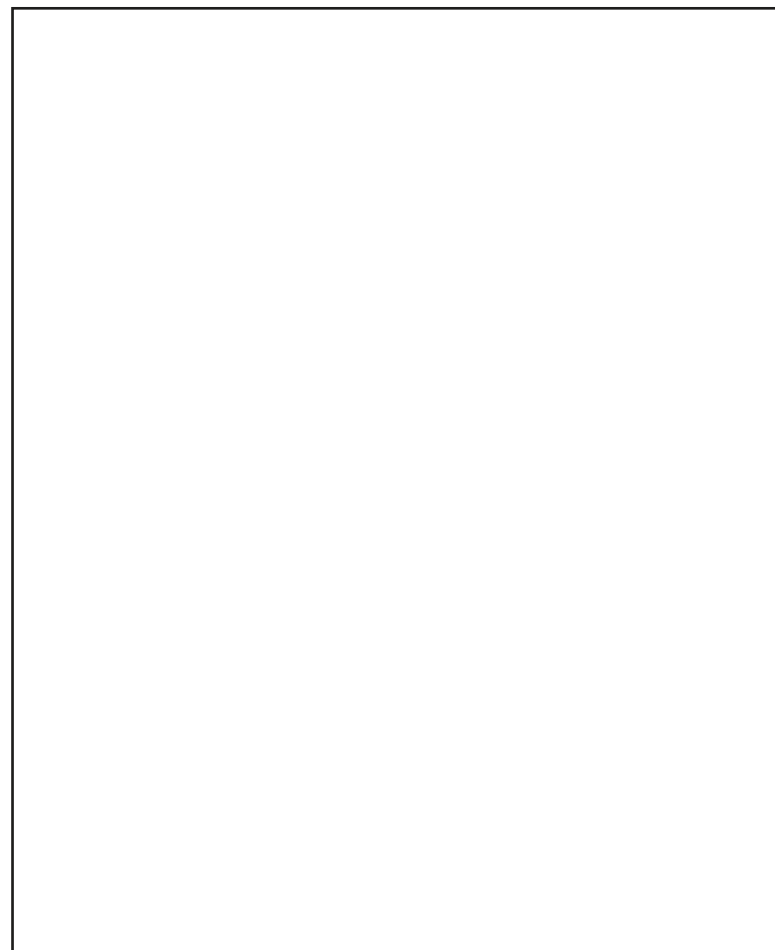


Pon diálogo a este cómic de Mortadelo y Filemón, realizado por el genial Ibáñez



BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

Fíjate en la tira cómica del dibujante Quino.
Inventa tú el final de la historia.

**SA_03 COMUNICAMOS CON HUMOR**

Inventad una tira cómica con el número de viñetas que necesites

1º ESO

¡¡¡Paren el mundo,
que me quiero bajar!!!



Los elementos que intervienen en el proceso de comunicación son los siguientes:

Emisor: Aquél que transmite la información (un individuo, un grupo o una máquina).

Receptor: Aquél, individual o colectivamente, que recibe la información. Puede ser una máquina.

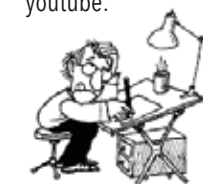
Código: Conjunto o sistema de signos que el emisor utiliza para codificar el mensaje.

Canal: Elemento físico por donde el emisor transmite la información y que el receptor capta por los sentidos corporales. Se denomina canal tanto al medio natural (aire, luz) como al medio técnico empleado (impresión, telegrafía, radio, teléfono, televisión, ordenador, etc.) y se perciben a través de los sentidos del receptor (oído, vista, tacto, olfato y gusto).

Mensaje: La propia información que el emisor transmite.

Contexto: Circunstancias temporales, espaciales y socioculturales que rodean el hecho o acto comunicativo y que permiten comprender el mensaje en su justa medida

Investiga a Quino, autor de Mafalda y crea tu propia tira cómica o viñeta. Este es su canal de youtube:



BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.**BLOQUE II : COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL****SIGNIFICACIÓN DE LAS IMÁGENES:****SIGNIFICANTE-SIGNIFICADO, SÍMBOLOS E ICONOS.**

La significación de las imágenes: significante-significado, símbolos e iconos

Las imágenes son signos que transmiten un significado. Este significado se establece a través de la relación entre el significante y el significado.

El significante es la forma física de la imagen, es decir, lo que podemos ver.

El significado es el concepto o idea que representa la imagen.

En el caso de las imágenes, el significado puede ser literal o simbólico.

El significado literal es el significado que se asocia a la imagen de forma directa. Por ejemplo, una imagen de un perro significa un perro.

El significado simbólico es el significado que se asocia a la imagen de forma indirecta. Por ejemplo, una imagen de un corazón puede significar amor.

Los símbolos son imágenes que tienen un significado simbólico.

Los iconos son imágenes que tienen un significado literal.

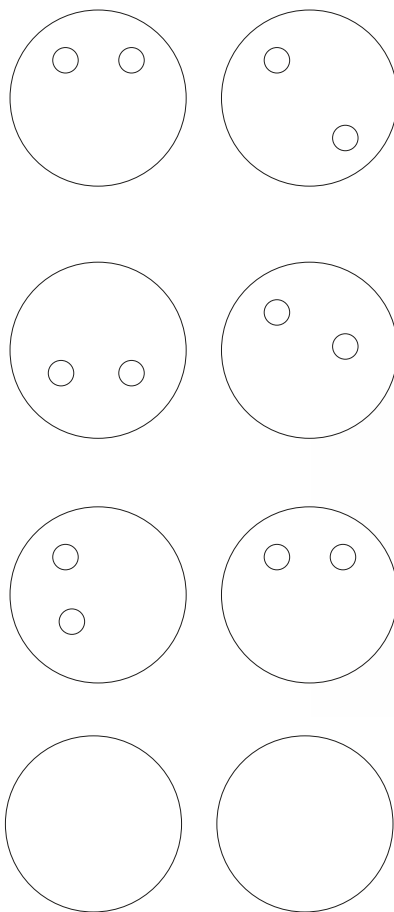
Ejemplos de imágenes

Imagen literal: Una imagen de un árbol significa un árbol.

Imagen simbólica: Una imagen de una paloma puede significar paz.

Imagen simbólica: Una imagen de una calavera puede significar muerte.

Imagen icónica: Una imagen de una persona significa una persona.



Crea tus propios emoticonos y di qué representan

LENGUAJES VISUALES Y AUDIOVISUALES

Existen muchas técnicas para la comunicación visual que puedes conocer en el siguiente enlace:

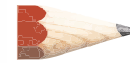
<http://jr-hazel.blogspot.com.es>

Según la finalidad que se pretenda al transmitir el mensaje podemos distinguir también entre tres clases diferentes de lenguajes visuales:

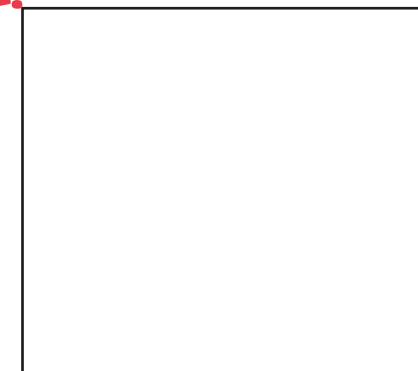
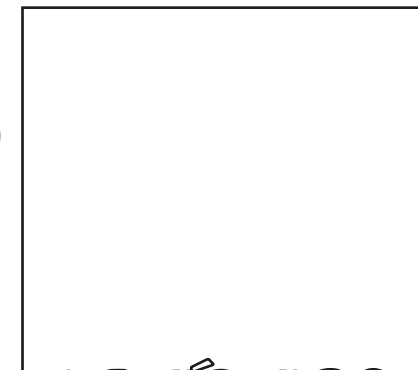
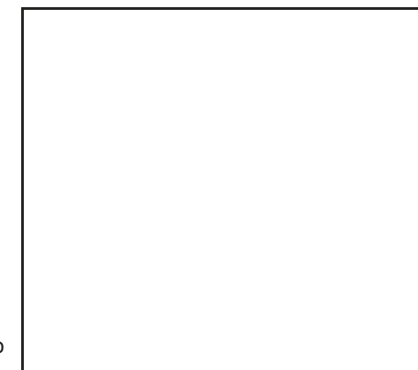
A) Lenguaje visual objetivo: es el que transmite una información de modo que posea sólo una interpretación. Por ejemplo, un dibujo científico o una señal de tráfico.

B) Lenguaje publicitario: su objetivo es informar, convencer y/o vender un producto o servicio.

C) Lenguaje artístico: posee una función estética y el mensaje o connotación es más libre tanto desde el emisor como del receptor.

OBJETIVO**ARTÍSTICO****PUBLICITARIO**

Dibuja otro ejemplo

OBJETIVO**PUBLICITARIO****ARTÍSTICO**

BLOQUE 4: IMAGEN Y COMUNICACIÓN VISUAL Y AUDIOVISUAL.

LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. POSIBILIDADES EXPRESIVAS

Las imágenes fijas y en movimiento son dos tipos de imágenes que se diferencian por su temporalidad. Las imágenes fijas son aquellas que representan una escena o un momento en el tiempo, mientras que las imágenes en movimiento representan una secuencia de escenas o momentos en el tiempo. Las imágenes fijas tienen su origen en la prehistoria, cuando los humanos comenzaron a representar imágenes en las paredes de las cuevas. Estas primeras imágenes eran simples dibujos que representaban escenas de la vida cotidiana o de la naturaleza.

Con el tiempo, las técnicas de representación de imágenes fijas se fueron desarrollando y mejorando. En la Edad Media, los artistas comenzaron a utilizar la pintura y el dibujo para crear imágenes más realistas y detalladas.

En el siglo XV, la invención de la imprenta permitió la difusión de imágenes fijas en forma de grabados y dibujos. Esto supuso un gran avance en la historia de las imágenes fijas, ya que permitió que estas imágenes llegaran a un público más amplio.

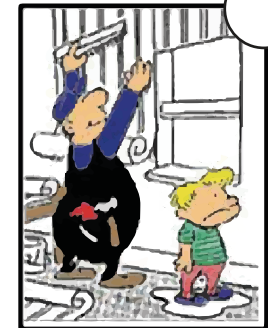
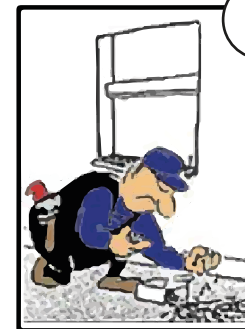
Las imágenes en movimiento tienen su origen en el siglo XIX, con la invención de la fotografía y el cine.

La fotografía permitió capturar imágenes fijas de la realidad de forma instantánea. Esto abrió la posibilidad de crear imágenes en movimiento a partir de la secuencia de imágenes fijas.

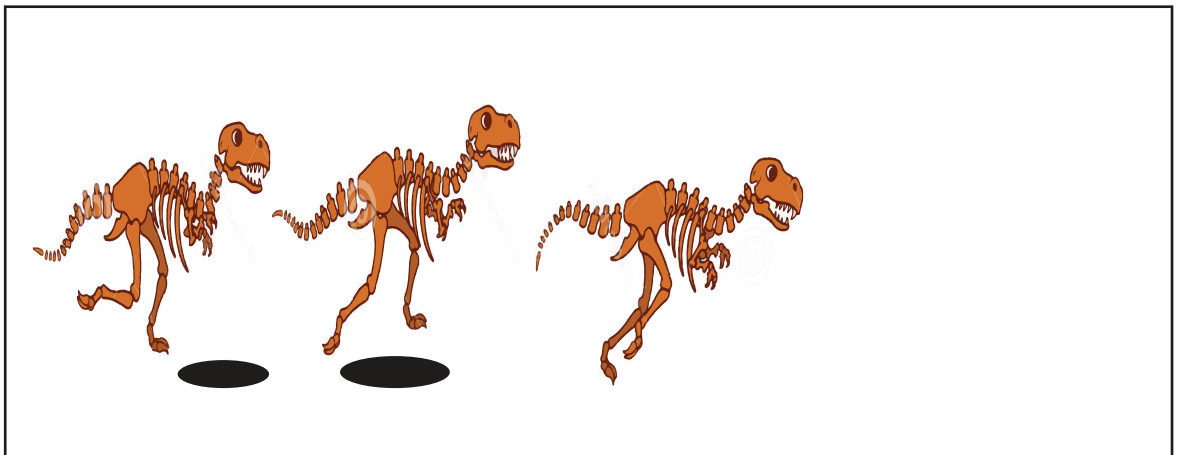
El cine es una forma de arte que se basa en la proyección de imágenes en movimiento. El cine se desarrolló a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, y desde entonces se ha convertido en una forma de arte popular en todo el mundo.

Las imágenes fijas y en movimiento han evolucionado a lo largo del tiempo. En el caso de las imágenes fijas, las técnicas de representación se han ido desarrollando para crear imágenes cada vez más realistas y expresivas. En el caso de las imágenes en movimiento, se han desarrollado nuevas tecnologías que han permitido crear imágenes más realistas y complejas. Por ejemplo, la animación digital ha permitido crear imágenes en movimiento que no son posibles de realizar con técnicas tradicionales.

Características del cómic, la fotografía, el cine, la animación y los formatos digitales



Pon orden a las viñetas para que tenga sentido la historia



Termina de dibujar la secuencia de movimiento



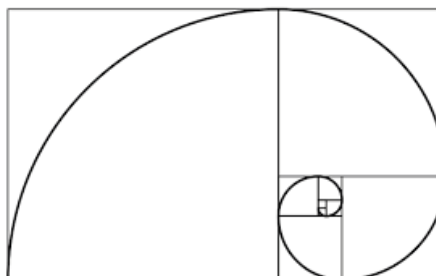
BLOQUE 5: GEOMETRÍA. REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA

GEOMETRÍA EN EL ARTE Y EN LA NATURALEZA

La geometría es una rama de las matemáticas que se ocupa de las formas y las relaciones entre las formas. La geometría se encuentra presente en el arte y la naturaleza de muchas maneras.

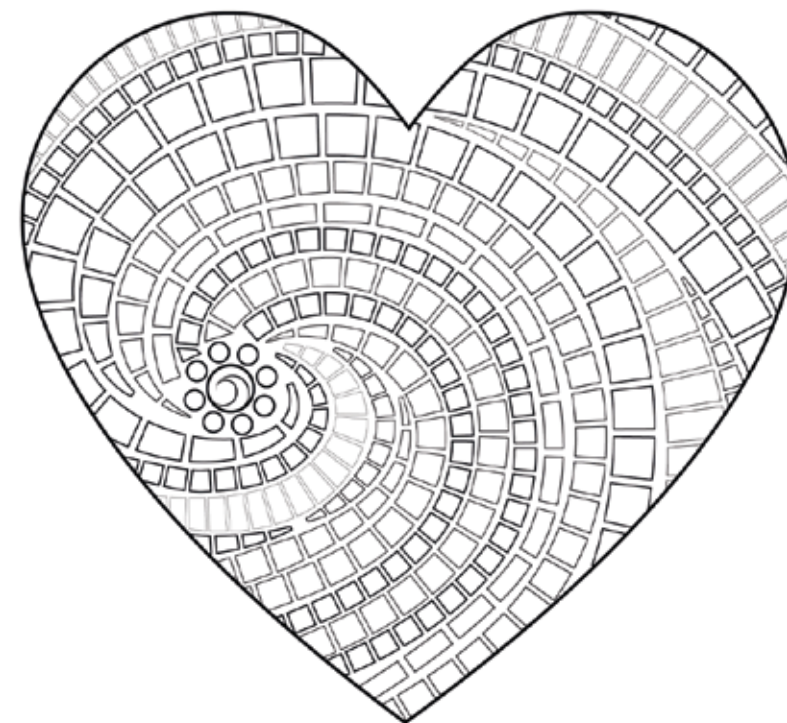
En el arte, la geometría se utiliza para crear formas y patrones. Los artistas pueden utilizar la geometría para crear composiciones equilibradas y armoniosas. Por ejemplo, los artistas minimalistas utilizan a menudo formas geométricas simples para crear obras de arte abstractas.

En la naturaleza, la geometría se encuentra en todas partes. Las formas geométricas se pueden encontrar en las plantas, los animales, los minerales y los fenómenos naturales. Por ejemplo, los pétalos de una flor pueden tener forma de círculo o de estrella, y los cristales de nieve tienen forma de prismas hexagonales.



El hombre creador de la geometría y la matemática ha llegado al conocimiento de las formas geométricas existentes en la naturaleza a través de procesos de abstracción y de elaboración, y la configuración de estas formas se refleja en el espacio creado por el hombre en todo tipo de realizaciones principalmente en arquitectura.

Los elementos fundamentales de la geometría son el punto, la recta, el plano, los polígonos, los poliedros y las superficies. Estos elementos básicos del espacio poseen una gran carga expresiva ya que representan lo simple, lo puro, lo perfecto, hacia lo que todo tiende.



¿Qué te parecen los ejemplos del panal y el girasol? ¿conoces otros ejemplos en la naturaleza? Fíjate en la iglesia florentina de Santa María Novella de Alberti. ¿cuantas formas eres capaz de reconocer? ¿sabes qué es el número aureo? ¿y la secuencia de Fibonacci? Mira el vídeo del QR



Colorea el mandala en forma de corazón formado por formas geométricas básicas

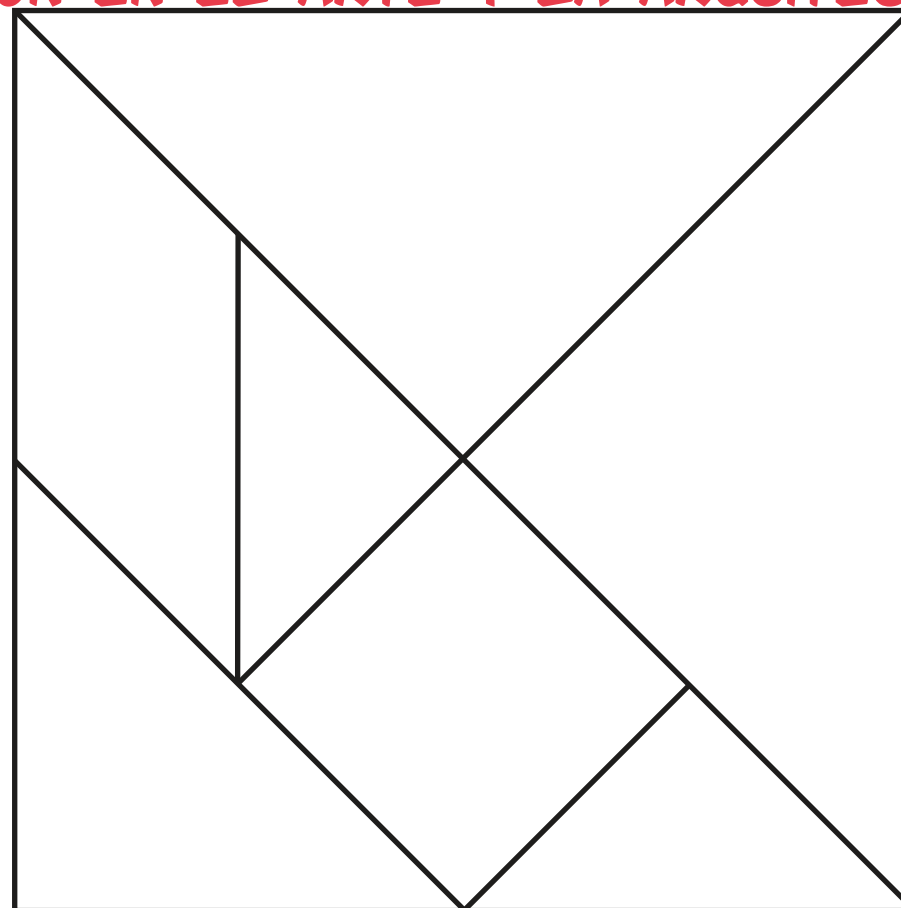


BLOQUE 5: GEOMETRÍA. REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA

SA_04 JUEGOS GEOMÉTRICOS

JUEGO BIDIMENSIONAL EL TANGRAM

El Tangram es un juego chino muy antiguo llamado Chi Chiao Pan, que significa tabla de la sabiduría. El puzzle consta de siete piezas o "tans" que salen de cortar un cuadrado en cinco triángulos de diferentes formas, un cuadrado y un paralelogramo. El juego consiste en usar todas las piezas para construir diferentes formas. Aunque originalmente estaban catalogadas tan solo algunos cientos de formas, hoy día existen más de 10.000



La dificultad del Tangram, se fundamenta en la necesidad de usar **TODAS** las piezas para hacer las figuras. Copia en un folio la plantilla dada, recórtala e intenta hacer las figuras.

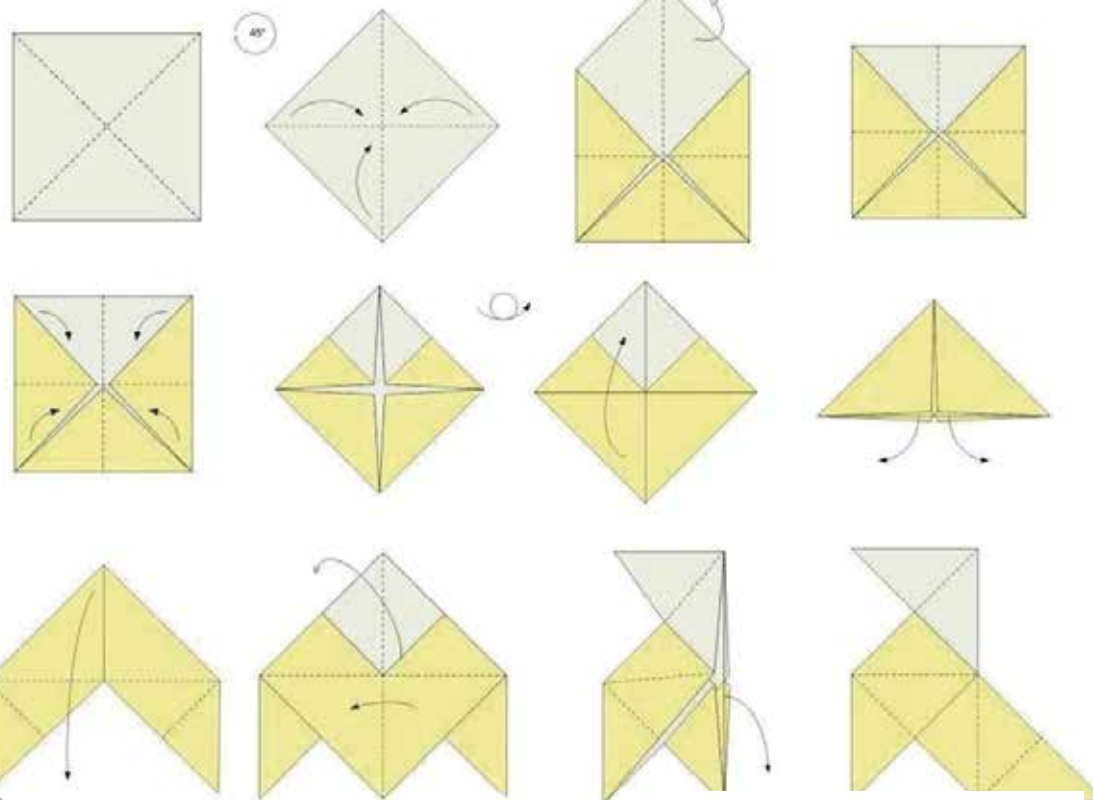
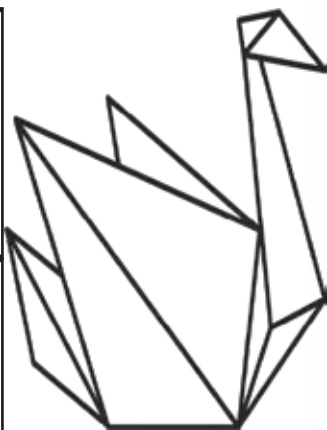
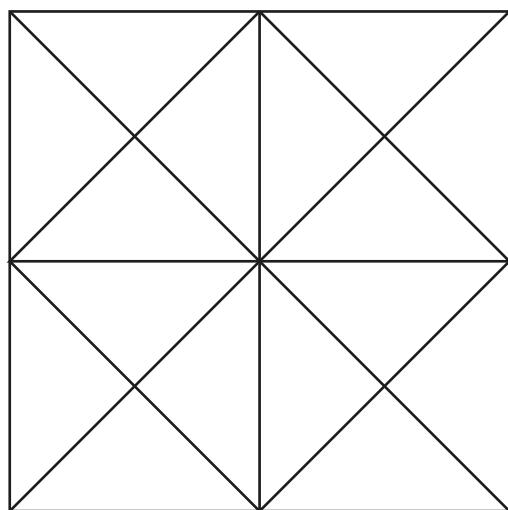


BLOQUE 5: GEOMETRÍA. REPERCUSIÓN EN EL ARTE Y LA ARQUITECTURA

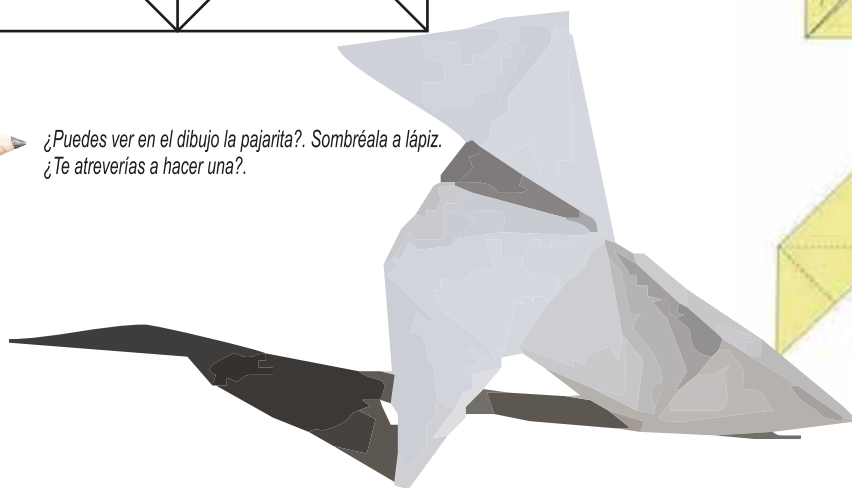


SA_04 JUEGOS GEOMÉTRICOS

JUEGO TRIDIMENSIONAL PAPIROFLEXIA-ORIGAMI



¿Puedes ver en el dibujo la pajarita?. Sombréala a lápiz.
¿Te atreverías a hacer una?.



BLOQUE 5: GEOMETRÍA.

GEOMETRÍA BÁSICA

La palabra Geometría procede de dos palabras griegas que son: geo que significa tierra y metron que significa medida. La unión de ambas palabras – geometría – significa medida de la tierra. Hoy, la Geometría se ocupa del estudio de algo más que de medir terrenos. La Geometría que es una rama de las Matemáticas estudia: los puntos geométricos, rectas, planos, curvas, polígonos, poliedros, superficies, volúmenes, etc. Comenzamos el estudio de la Geometría por el:

PUNTO GEOMÉTRICO

¿Qué es un punto geométrico?

El punto es la parte, el elemento, la cosa más simple y una de las más importantes de la Geometría.

Un punto no tiene medidas, es decir, no puedes medir su anchura o largura. Solo apreciamos el lugar donde se encuentra.

El lugar donde se cortan o se juntan las rectas es el punto. Cuando hablamos de intersección de dos o más líneas nos referimos a las líneas que se cortan.

LA RECTA

La recta es un conjunto de puntos colocados unos detrás de otros en la misma dirección.

La línea recta no tiene principio ni fin. Cuando dibujamos una línea recta, en realidad, representamos una parte de ella. Cuando representamos una línea con principio y final, hablamos entonces de **SEGMENTO**

MEDIATRIZ: Es la línea que divide un segmento en dos partes iguales

EL PLANO

Si en este momento estás leyendo lo que está escrito en esta página, es que miras a las láminas de plástico. Te habrás fijado que la hoja es una superficie lisa, llana, plana, ... lo mismo que la tapa de tu pupitre, el cristal de tu ventana, etc. Todos estos ejemplos representan el plano. El plano tiene dos dimensiones: largo y ancho. Recuerda: tres puntos no alineados determinan un plano.

LÍNEAS PARALELAS: Las líneas que situadas en el mismo plano no se tocan por mucho que las prolonguemos son líneas paralelas.

LÍNEAS PERPENDICULARES: son las que al cortarse forman cuatro ángulos iguales. (de 90°)

ÁNGULO: es la parte de un plano que está limitado por dos semirrectas que tienen el mismo origen al que le llamamos vértice. Su abertura se mide en grados. Agudo: 90° / recto: 90° / Obtuso: $+90^\circ$ / Llano: 180°

BISECTRIZ: es la recta que divide un ángulo en dos partes iguales.

POLÍGONO: figura plana limitada o cerrada por líneas rectas o curvas que no están situadas en línea recta

De un polígono debes conocer los componentes siguientes: Lados: son los segmentos que lo limitan.

Ángulos interiores: los que forman dos lados contiguos. Vértices: los puntos donde coinciden dos lados.

Diagonales: las rectas que unen dos vértices que no sean consecutivos

Los polígonos pueden ser regulares (lados y ángulos iguales) o irregulares (lados y ángulos diferentes)

Se clasifican por el número de lados: triángulo (3) cuadrado (4) pentágono (5) hexágono (6) heptágono (7)

octógono (8) eneágono (9) decágono (10)

EXAMEN

1ºESO

NOMBRE: _____ CURSO: _____

Rodea la respuesta correcta

1.-Un punto es:

-una forma pequeña -una estrella -donde se cortan dos rectas

2.-Una recta:

-no tiene principio ni fin -tiene principio, pero no fin -tiene principio y fin

3.-La línea que divide una recta en dos partes iguales se llama:

-semirrecta -bisectriz -mediatriz

4.-Un plano tiene:

-una dimensión -dos dimensiones -tres dimensiones

5.-Las líneas perpendiculares al cortarse forman ángulos de :

- 90° - 45° - 180°

6.-Un ángulo obtuso es aquel que mide:

-menos de 90° -más de 90° -más de 180°

7.-Un ángulo llano es aquel que mide:

- 45° - 90° - 180°

8.-La línea que divide un ángulo en dos partes iguales se llama:

-mediatriz -bisectriz -bisectriz

9.-Los puntos donde coinciden los lados de un polígono se llaman:

-ángulos -vértices -diagonales

10.- Un polígono de 7 lados es un:

-pentágono -hexágono -heptágono

nota



Realiza el examen, sin mirar la izquierda de la hoja. corrígelo y ponte nota.



BLOQUE 5: GEOMETRÍA.

CLASIFICACIÓN DE LOS TRIÁNGULOS

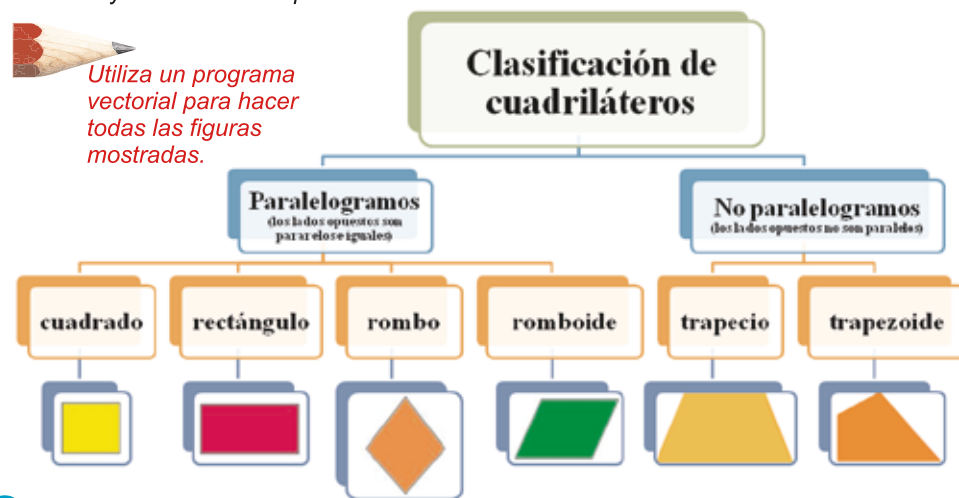
Un triángulo, es un polígono de tres lados; está formado por tres segmentos de recta que se denominan lados, o tres puntos no alineados que se llaman vértices. La suma de los ángulos internos del triángulo siempre suman 180° .

La forma más habitual de clasificar los triángulos es en función de sus lados o sus ángulos. Estos serían:

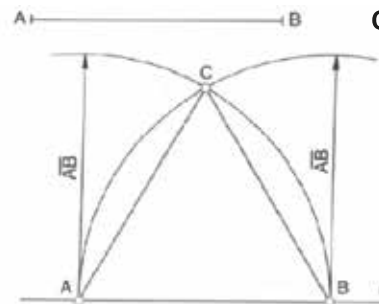


Dibuja, en la parte de atrás de la hoja o en folio aparte, cada uno de los triángulos y cuadriláteros aquí mostrados

Utiliza un programa vectorial para hacer todas las figuras mostradas.



TRAZADO DE POLÍGONOS REGULARES.



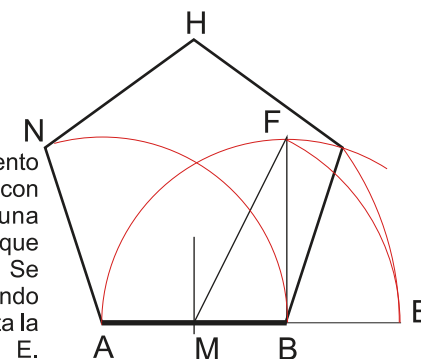
CONSTRUCCIÓN DE UN TRIÁNGULO EQUILÁTERO.

- 1.- Se lleva el lado AB sobre la recta "r".
- 2.- Con centro en A y radio AB se traza un arco, y con centro en B y de radio AB se traza otro arco.
- 3.- La intersección de los dos arcos determina el vértice C del triángulo. Se unen A, B y C y queda definido el triángulo equilátero.

PENTAGONO REGULAR

Dibujamos el segmento AB, prolongamos el segmento indefinidamente a partir de B. Haciendo centro en A y B y con abertura AB se trazan dos arcos. Trazamos una perpendicular al segmento AB por el extremo B, hasta que se corte con el arco trazado y se obtenga el punto F. Se determina el punto medio del segmento AB. Haciendo centro en M y con abertura MF se traza un arco que corta la prolongación del segmento, consiguiendo el punto E. Haciendo centro en A y B y con abertura AE se trazan dos arcos, que cortan a los anteriores en los puntos N y G. Haciendo centro en N y G y con abertura AB se trazan dos arcos, que se cortan en el punto H.

· Unimos los puntos AN, NH, HG, GB.

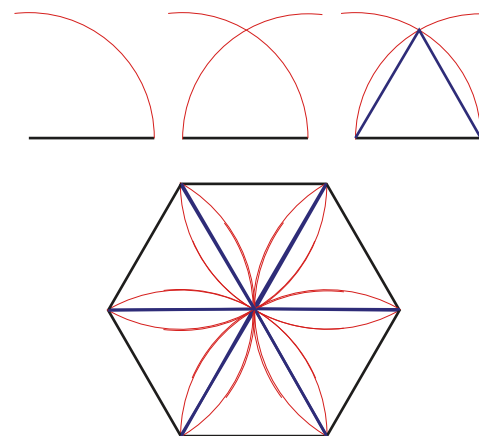


¿Serías capaz de dibujarlos en folio aparte o por detrás de las hojas?

HEXÁGONO REGULAR

Dibuja un lado del hexágono. Toma con compás su medida y pincha en un extremo de ese lado y traza un arquito con el compás. Con la misma abertura pincha en el otro extremo del lado y haz otro arquito. Fíjate el punto donde se cortaron. Acabas de dibujar un triángulo equilátero.

Al hexágono lo puedes pensar como una pizza hexagonal con porciones de triángulos equilátero. Agrega las porciones hasta cerrar la figura (son 6 triángulos). Puedes ayudarte con la regla y/o compás.



BLOQUE 5: GEOMETRÍA.

LA CIRCUNFERENCIA Y EL CÍRCULO

La circunferencia es una **línea curva**, cerrada y plana cuyos puntos están a la misma distancia del centro

El círculo es una **figura plana** formada por una circunferencia en su interior.

Fíjate en como se llaman sus partes:

Diámetro: Segmento que une dos puntos de la circunferencia pasando por el centro.

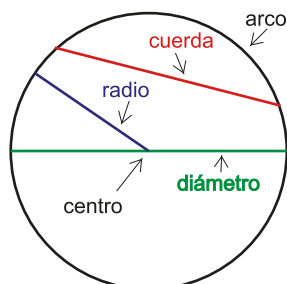
Radio: segmento que une el centro con un punto cualquiera de la circunferencia.

Cuerda: Segmento que une dos puntos de la circunferencia.

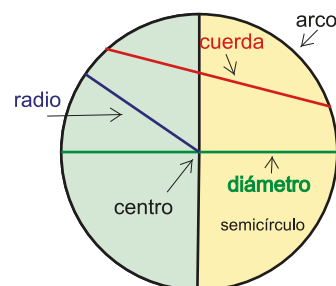
Arco: La línea curva que une dos puntos de la circunferencia o la delimitada por una cuerda.

Centro: Punto que equidista de todos los que conforman la circunferencia. Es el usado para su trazado.

Semicírculo: La mitad de un círculo.



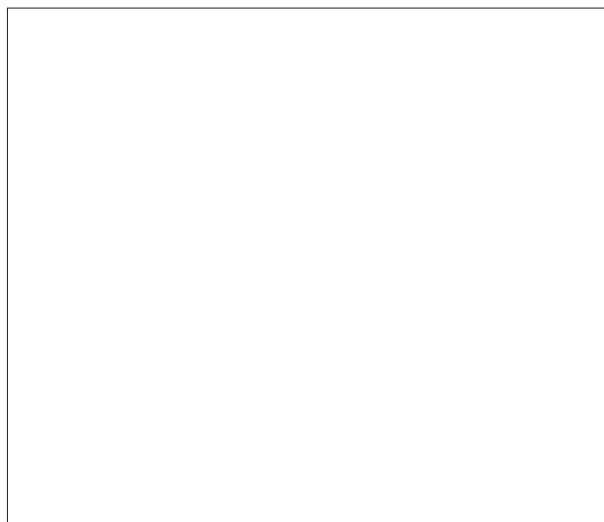
CIRCUNFERENCIA



CÍRCULO

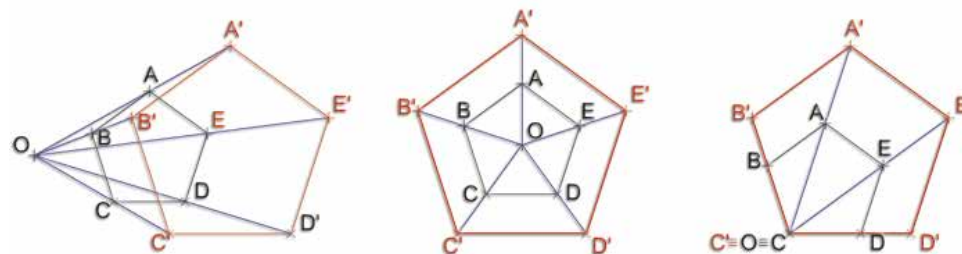


Dibuja un círculo
-con el compás-
y ponle nombre
a todas sus partes.

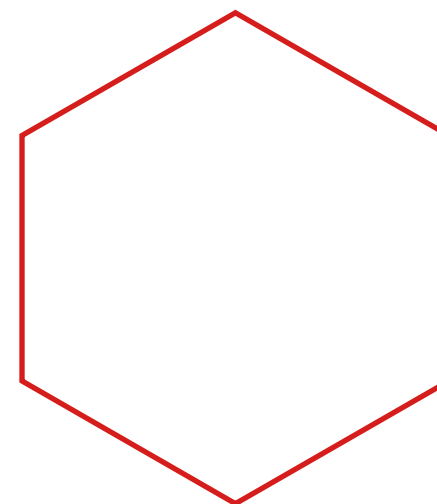
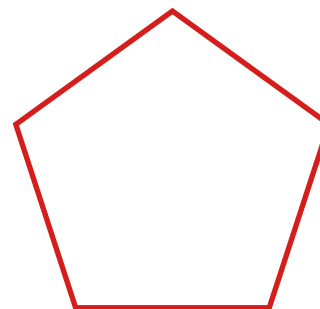


TRAZADO DE FIGURAS IGUALES O SEMEJANTES

El nombre lo dice todo: las figuras iguales o semejantes establecen una relación gráfica directa entre ellas. Existen varios procedimientos para hacerlas:



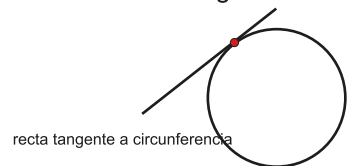
¿Serías capaz de hacer un
pentágono semejante más
grande y un hexágono más
pequeño?



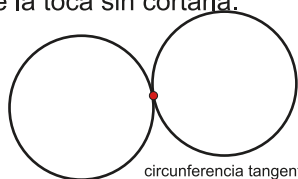
APLICACIONES ARTÍSTICAS DE LA GEOMETRÍA

TANGENCIAS:

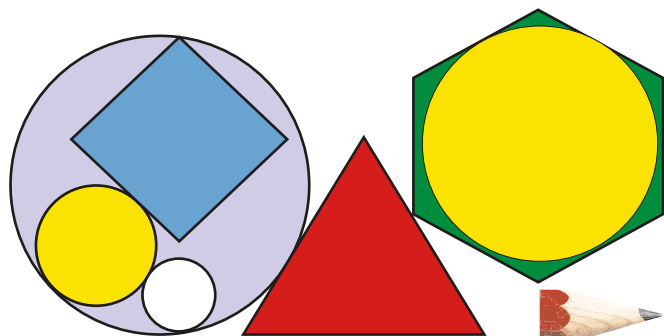
Recta o curva tangente a otra, es aquella que la toca sin cortarla.



recta tangente a circunferencia



circunferencia tangente a otra

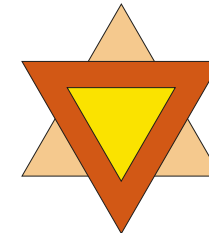
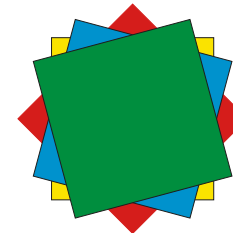
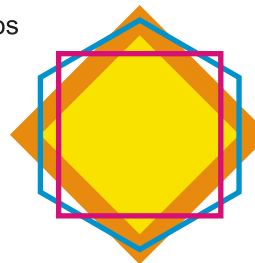


Realiza una composición artística con elementos tangentes entre sí.

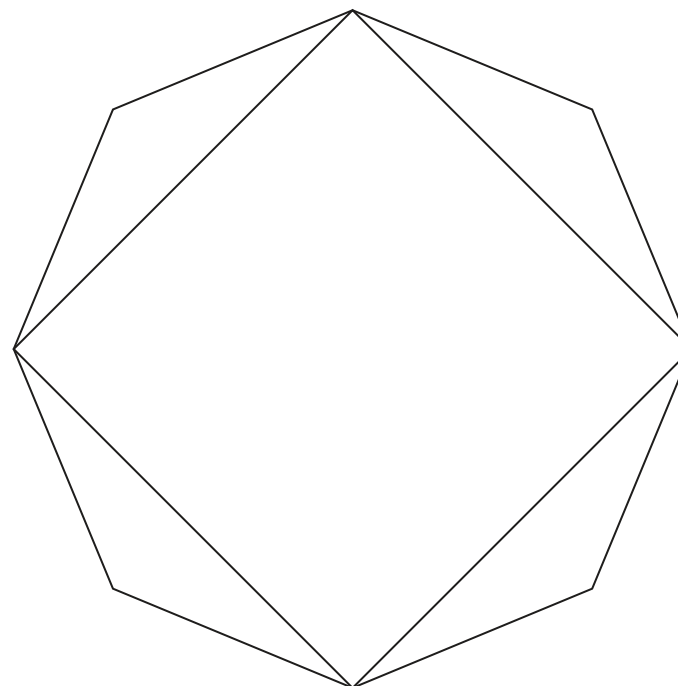


CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS REGULARES SUPERPUESTOS

Cuando superponemos polígonos regulares, obtenemos figuras muy curiosas como las de los ejemplos:



Completa el polígono y coloréalo



AMPLIACIÓN



COLOREA

CUENTO CONTIGO



San Vicente · Sevilla
COLEGIO MARÍA AUXILIADORA

agustindela torre.com

LÁMINA:

30



AMPLIACIÓN



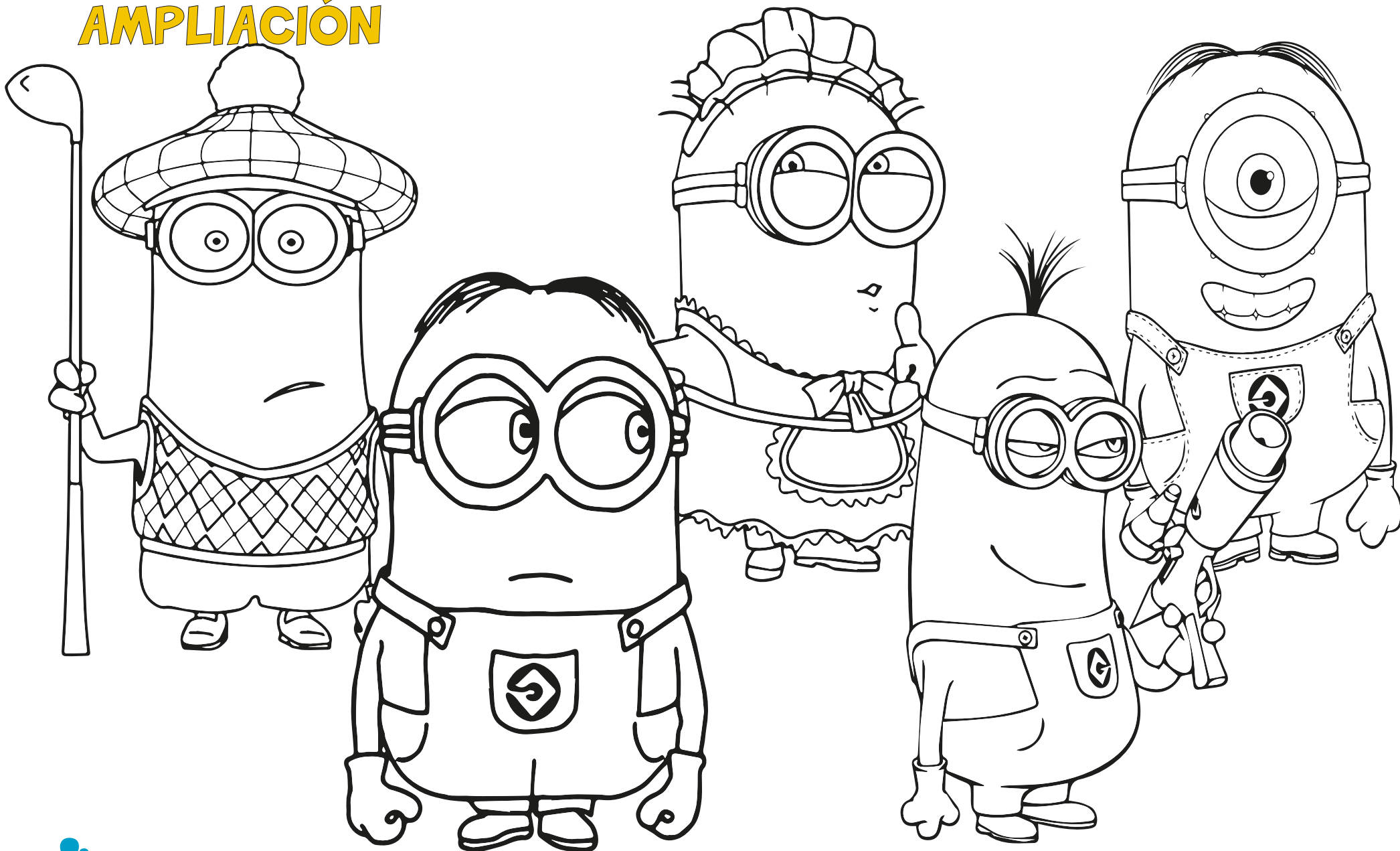
COLOREA



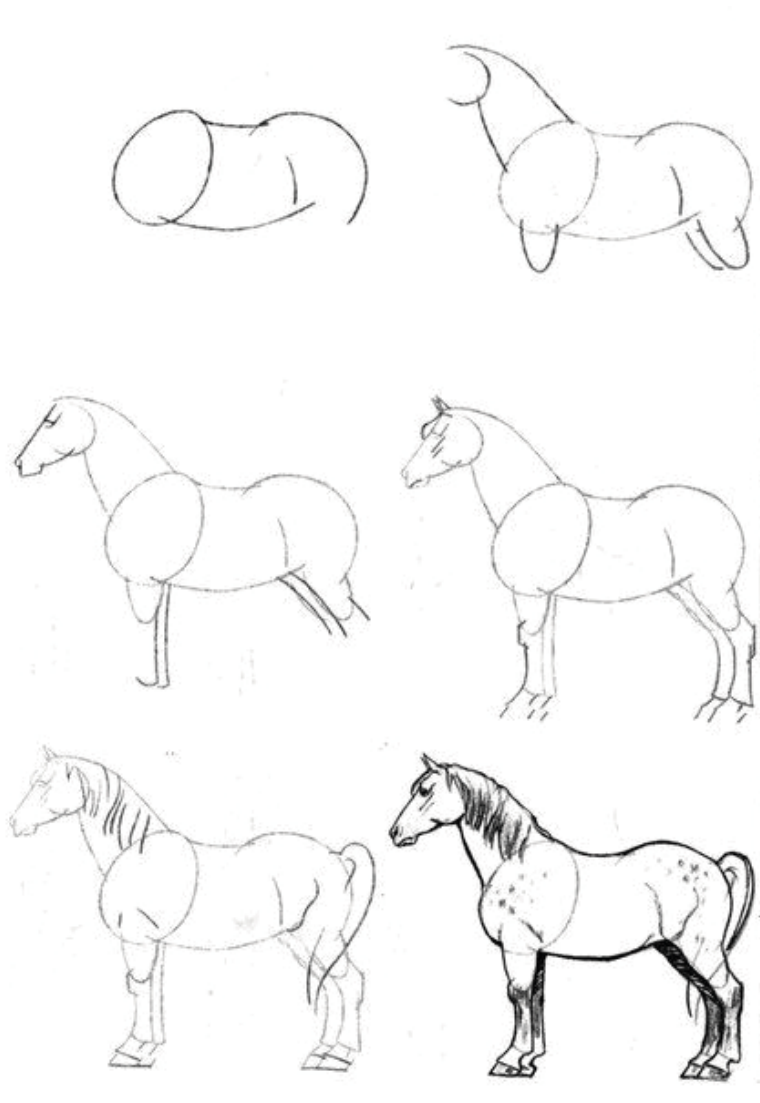
AMPLIACIÓN



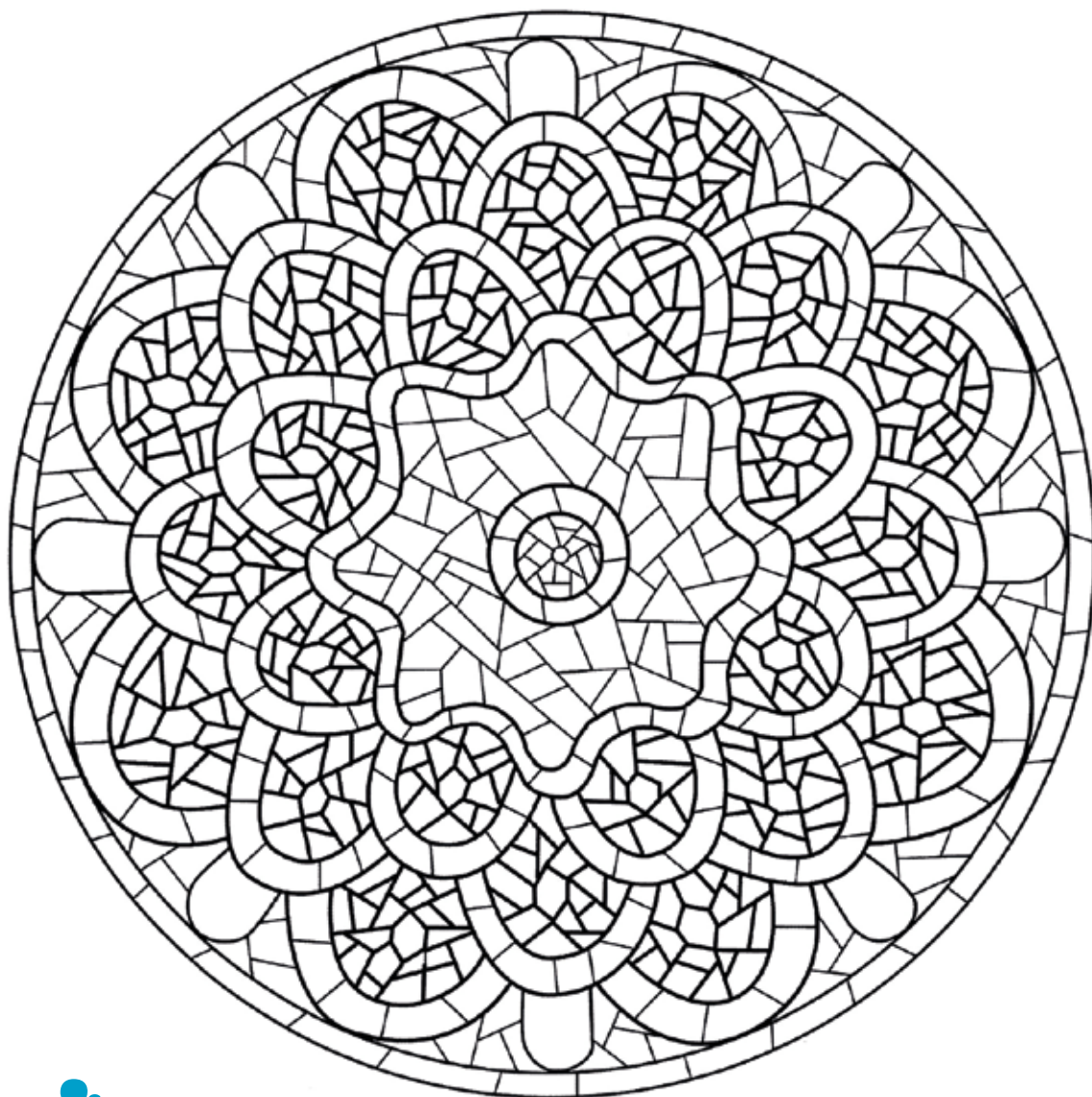
AMPLIACIÓN



AMPLIACIÓN



AMPLIACIÓN



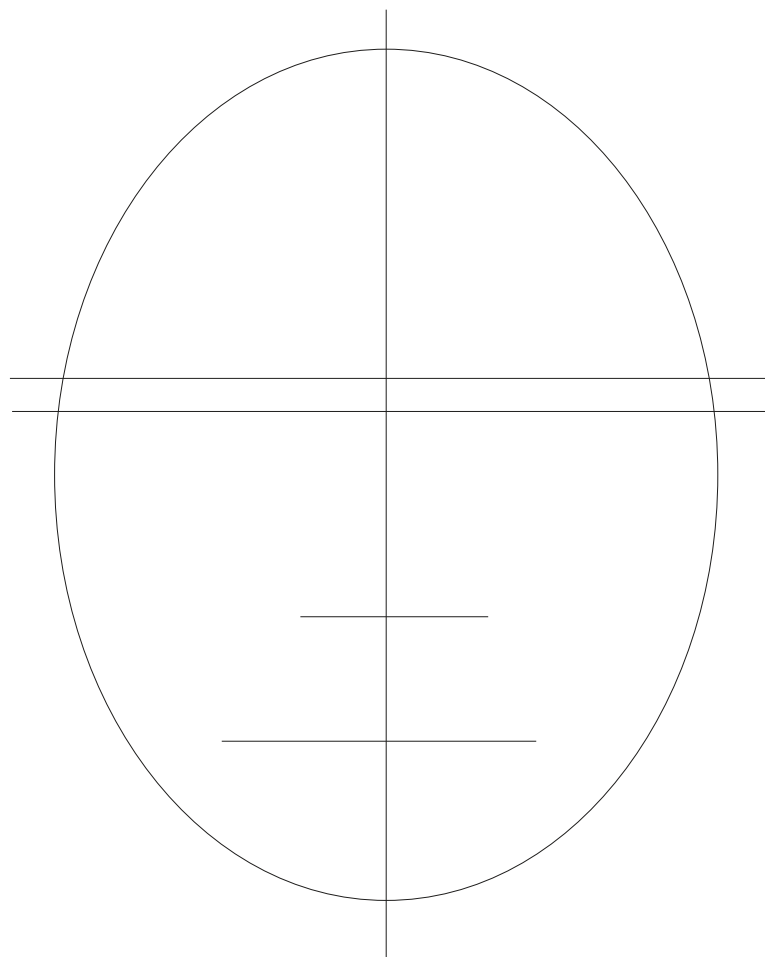
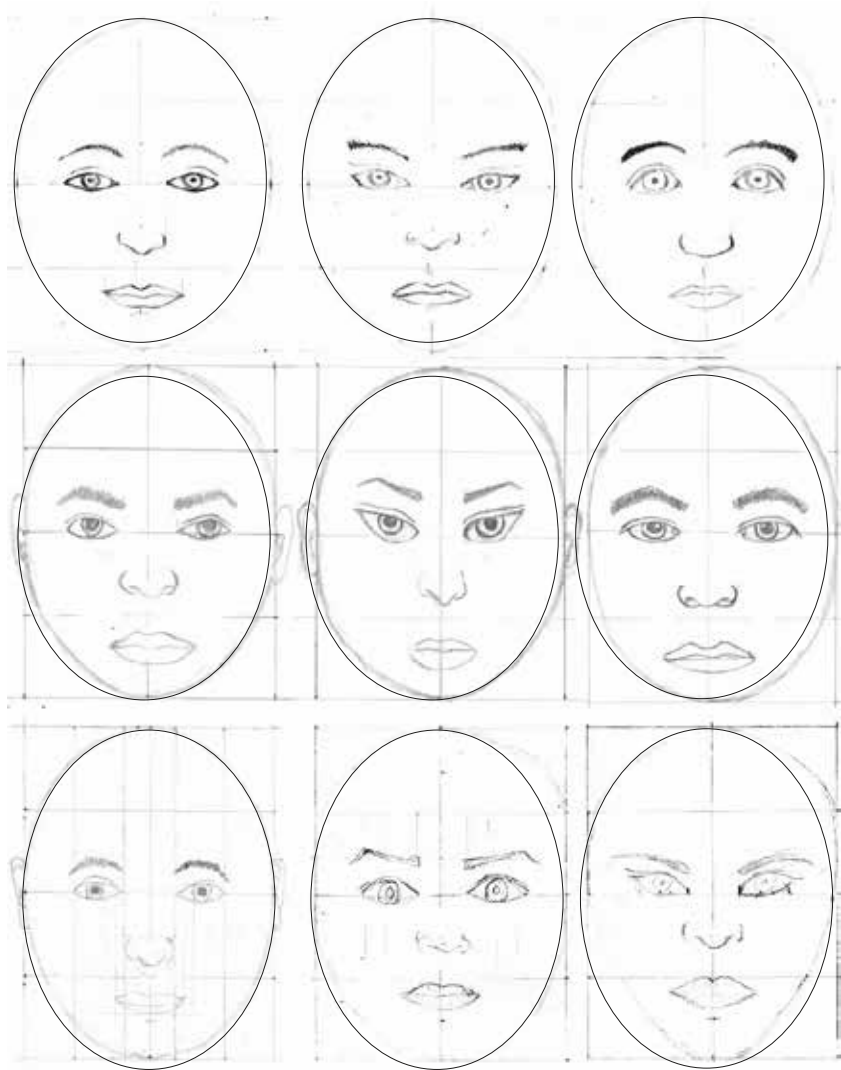
AMPLIACIÓN



AMPLIACIÓN



¿Serías capaz de dibujar tu cara o la de tu compañero/a?



AMPLIACIÓN



AMPLIACIÓN



AMPLIACIÓN

