

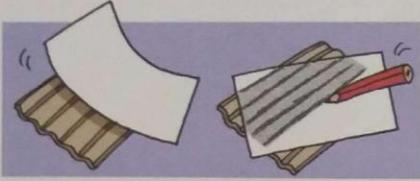
MÍNIMOS EXIGIBLES

1. Conocer y diferenciar los distintos lenguajes visuales. Distinguir diferentes tipos de imágenes y sus características particulares.
2. Realizar imágenes, manipularlas y expresarse a través de ellas con un mínimo de coherencia y de forma sencilla.
3. Emplear los elementos visuales de la imagen (puntos, líneas, planos, texturas...) en la construcción de imágenes propias y ajenas de manera original.
4. Reconocer los elementos de configuración básicos de las formas (figura/fondo, figurativo/abstracto, estructura y direcciones de composición, conceptos de igualdad y simetría).
5. Reconocer los colores primarios y secundarios. Trabajar con mezclas para la realización de imágenes que contengan una misma gama y contrastes cromáticos.
6. Reconocer y utilizar las cualidades del color.
7. Utilizar materiales y técnicas para crear luz y sombra en formas y objetos.
8. Reconocer y utilizar plásticamente las proporciones de la figura humana
9. Ser capaz de realizar un cómic.
10. Conocer y saber utilizar los instrumentos de dibujo geométrico (compás, escuadra y cartabón, regla)
11. Realizar trazados geométricos elementales (paralelas y perpendiculares, circunferencias).
12. Reconocer, clasificar y saber construir gráficamente las formas poligonales básicas (triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares)

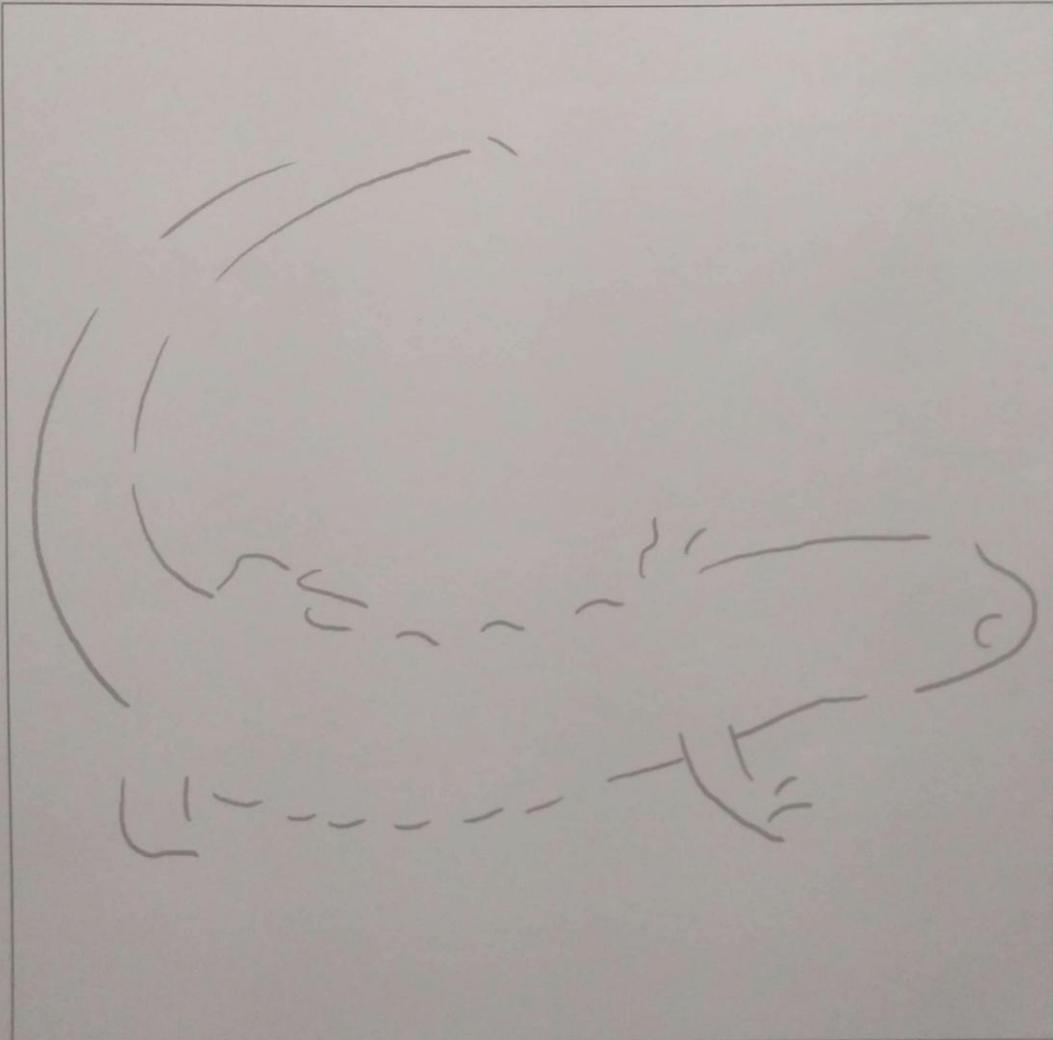
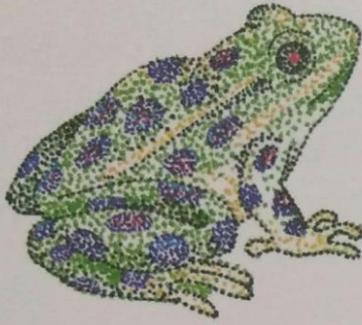
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN:

1. El grado de comprensión de los contenidos conceptuales requeridos.
2. La destreza y habilidades manuales.
3. El manejo de los útiles de dibujo.
4. La realización de tareas marcadas
5. La limpieza y la correcta presentación de los trabajos

Texturas visuales

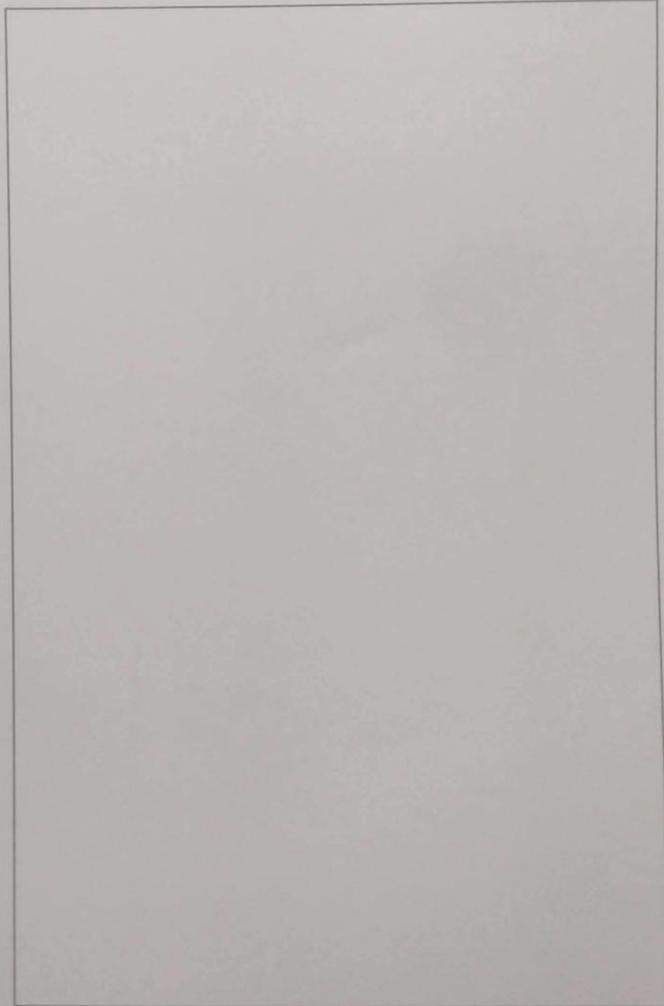


Observa la utilización del *frottage* en el dibujo. Después, dibuja unos edificios sencillos y diferencia las superficies elaborando distintas texturas por medio del *frottage* con materiales como lijas, monedas, cortezas...



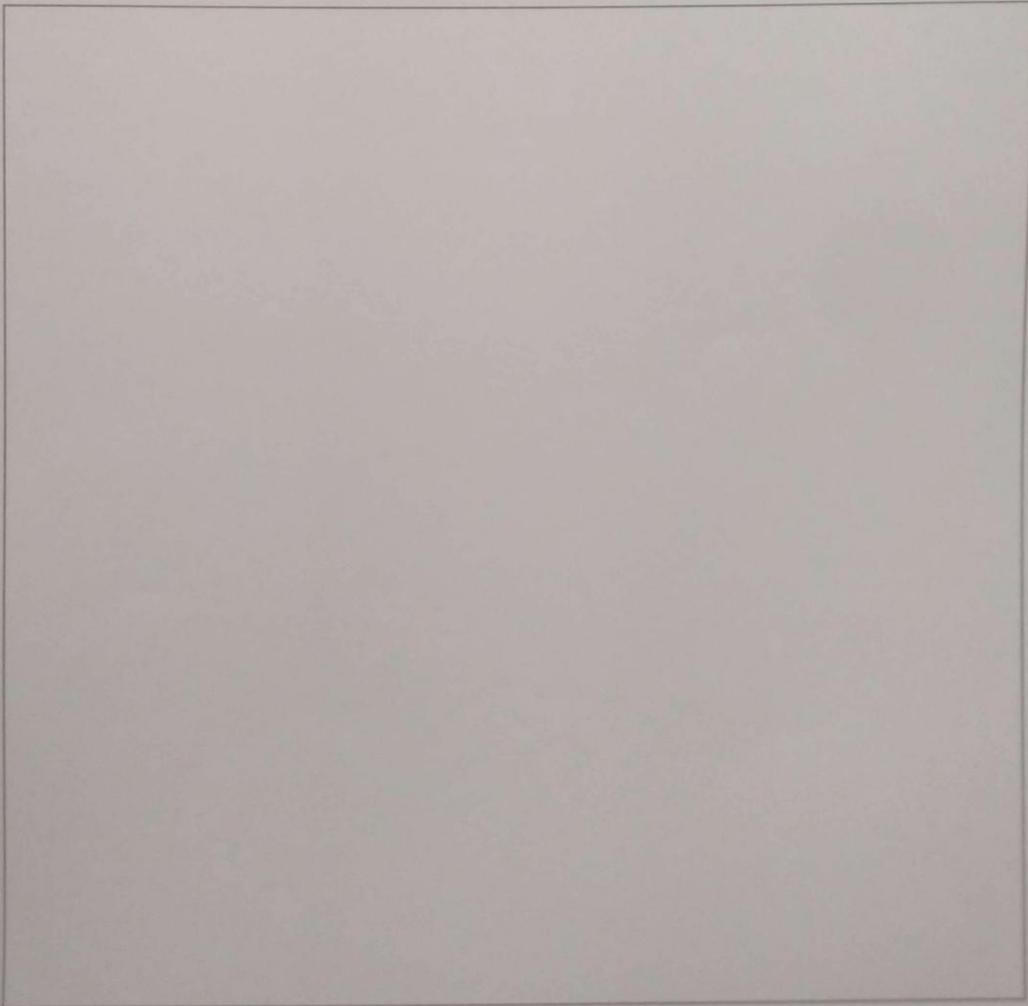
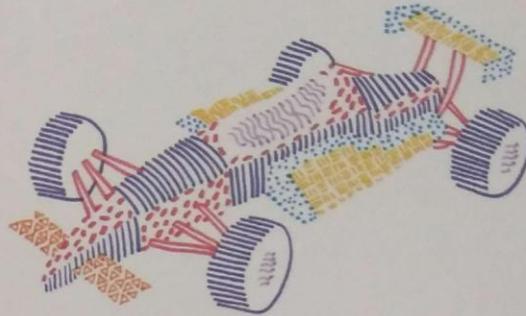
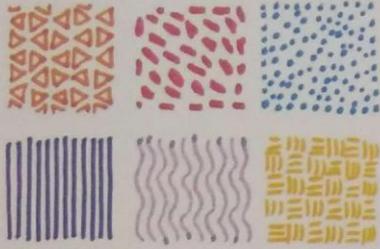
Observa el dibujo a base de puntos de color. Después, colorea con puntos la salamandra.

Punto, línea y forma



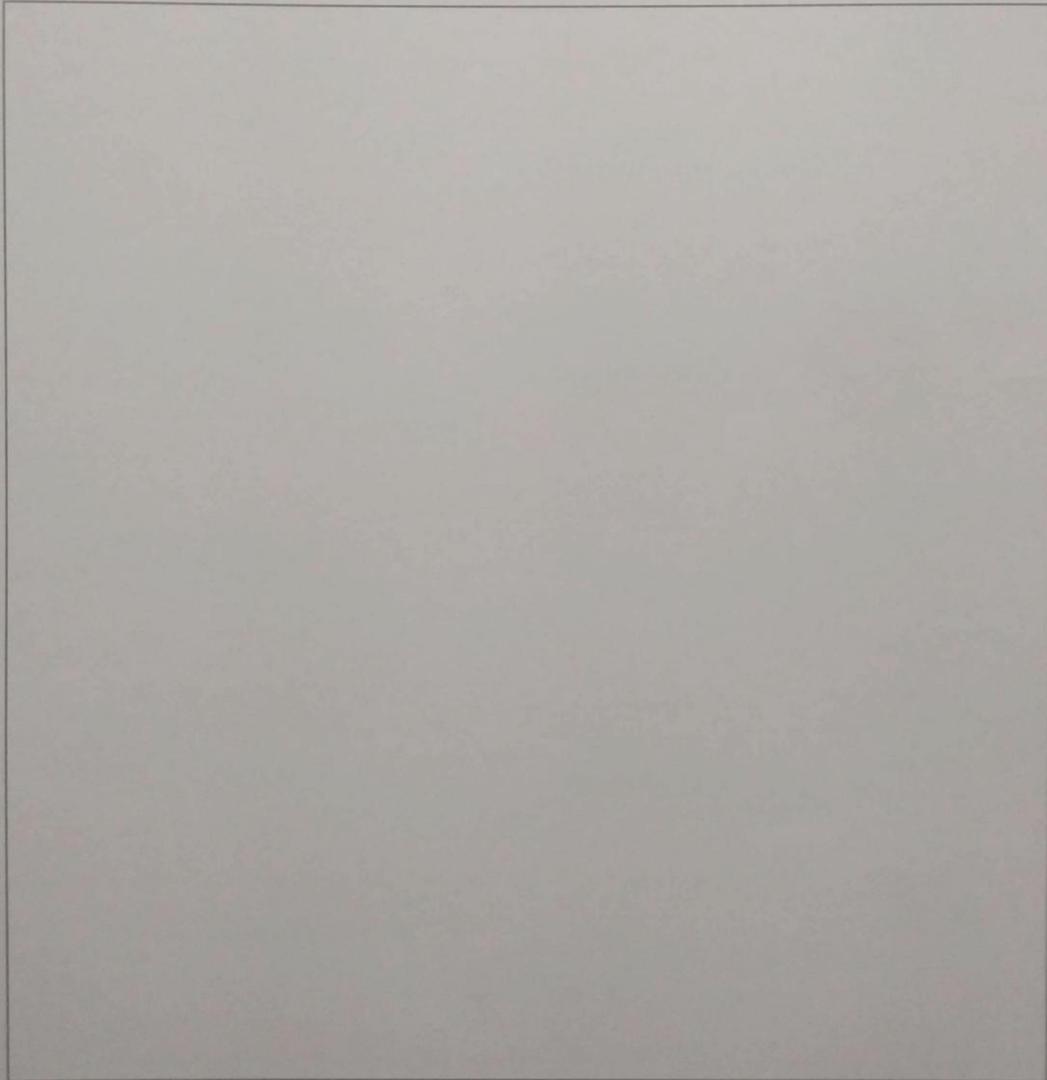
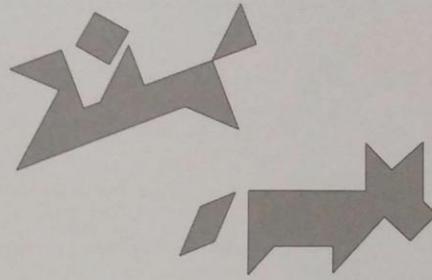
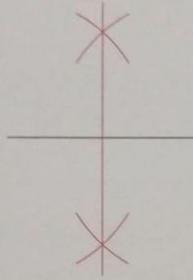
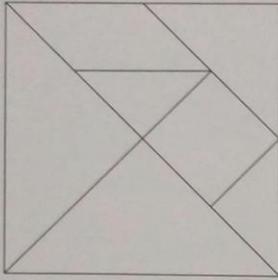
Observa la interpretación abstracta de la fotografía del ejemplo. Después, interpreta las formas de la fotografía siguiente para crear una obra abstracta.

Texturas decorativas



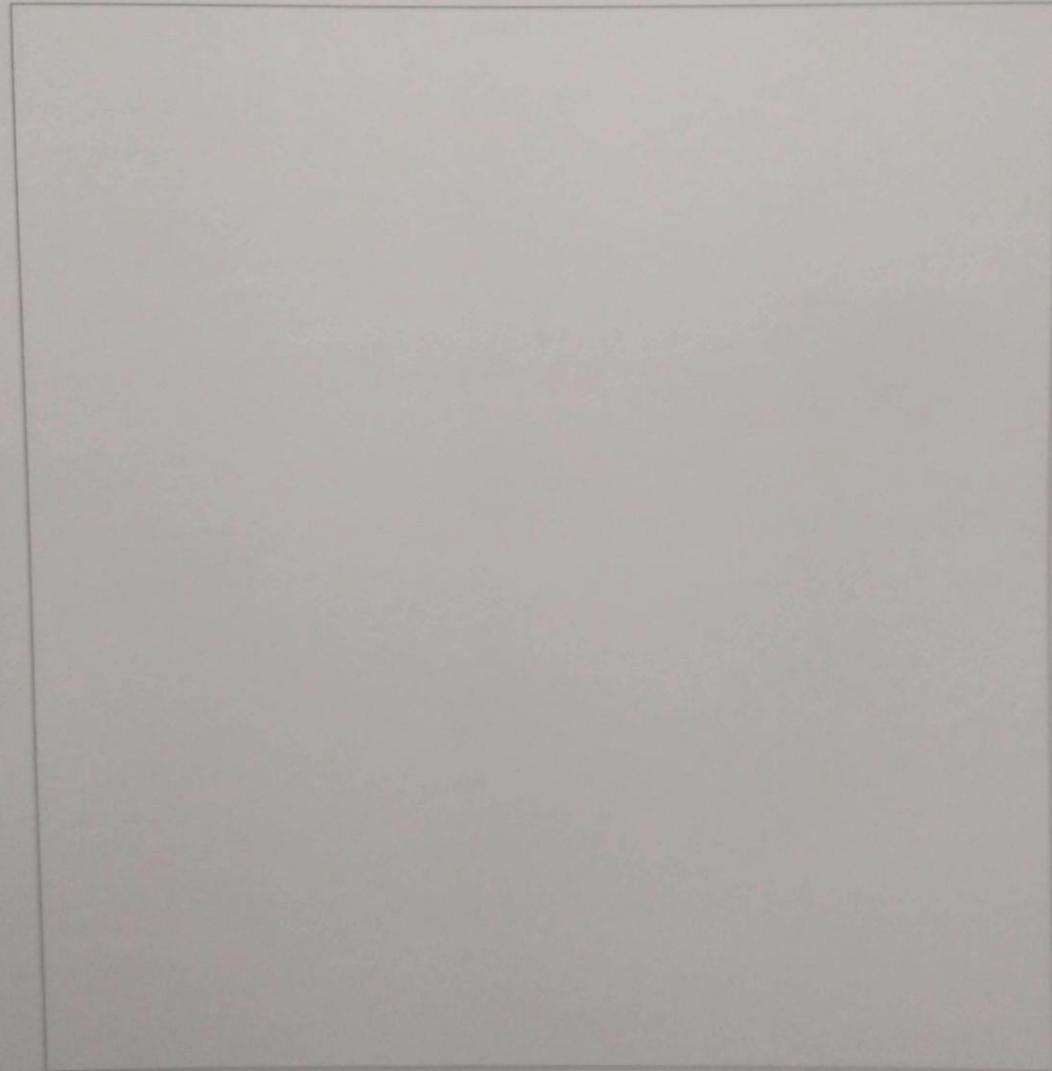
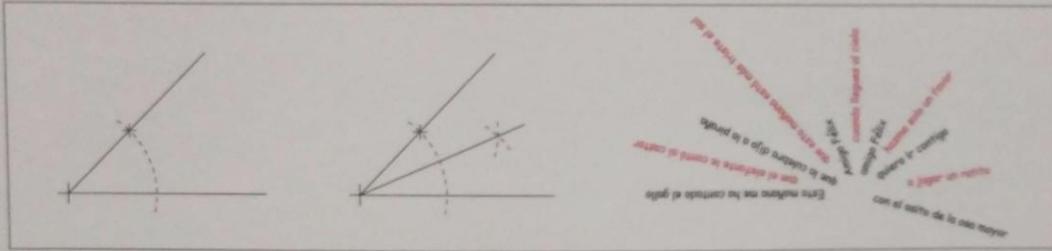
Haz un dibujo o copia el del modelo y, con diferentes rotuladores, colorízalo con texturas. Puedes utilizar las texturas del modelo o inventar otras. Cuando hayas acabado, borra la línea de lápiz.

La mediatriz de un segmento



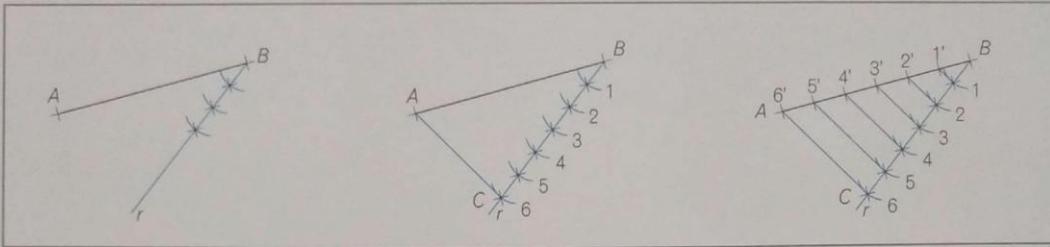
Dibuja un tangram en una cartulina de 12×12 cm, usa escuadra y cartabón y traza mediatrices de segmentos cuando sea necesario. Después, trata de componer y pegar una figura como la del ejemplo o inventate una.

La bisectriz



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

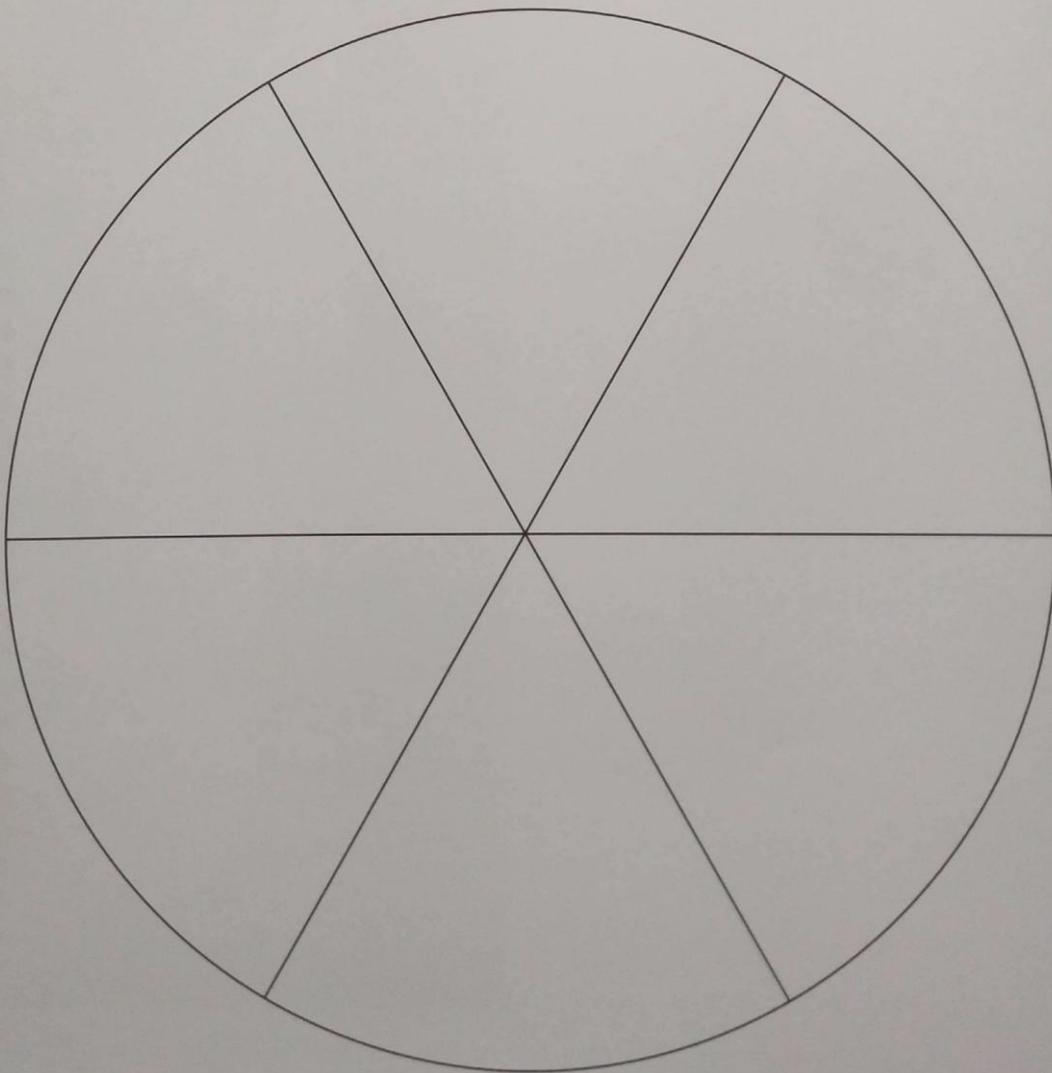
División de un segmento en partes iguales



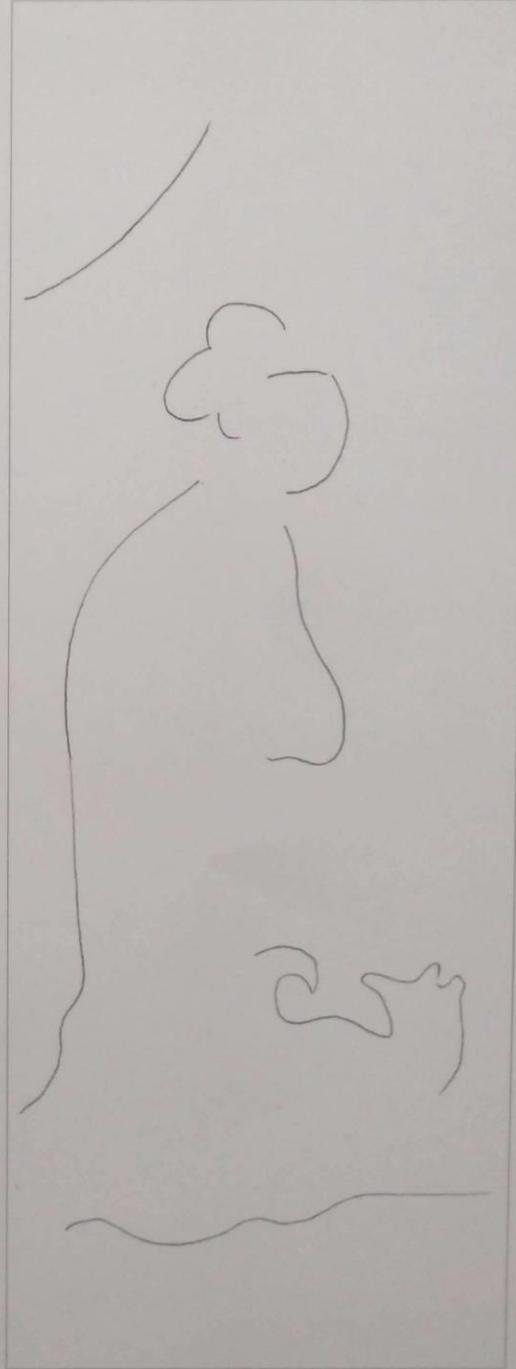
Observa los pasos que se han seguido para dividir un segmento en seis partes iguales. Después, divide ese segmento en ocho partes iguales.

El círculo cromático

Observa el collage de flores: los colores complementarios están enfrentados y los secundarios se consiguen mezclando los primarios. Después, completa el círculo cromático inferior dibujando los elementos que quieras, pero realiza diferentes texturas con témperas.



Escalas acromática y monocromática

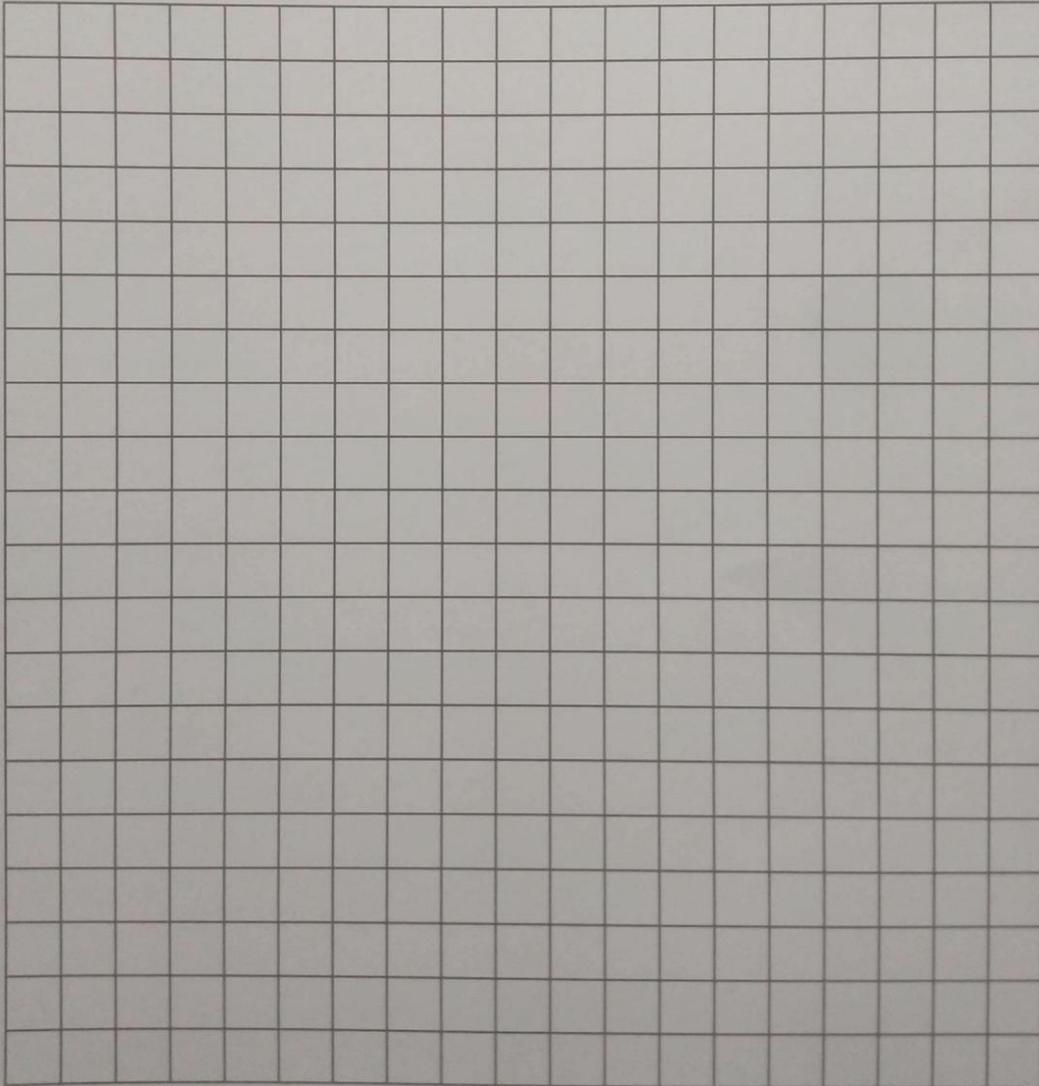


Observa la armonía conseguida usando una escala acromática. Después, completa la otra figura con acuarelas. Al final, compara los resultados.

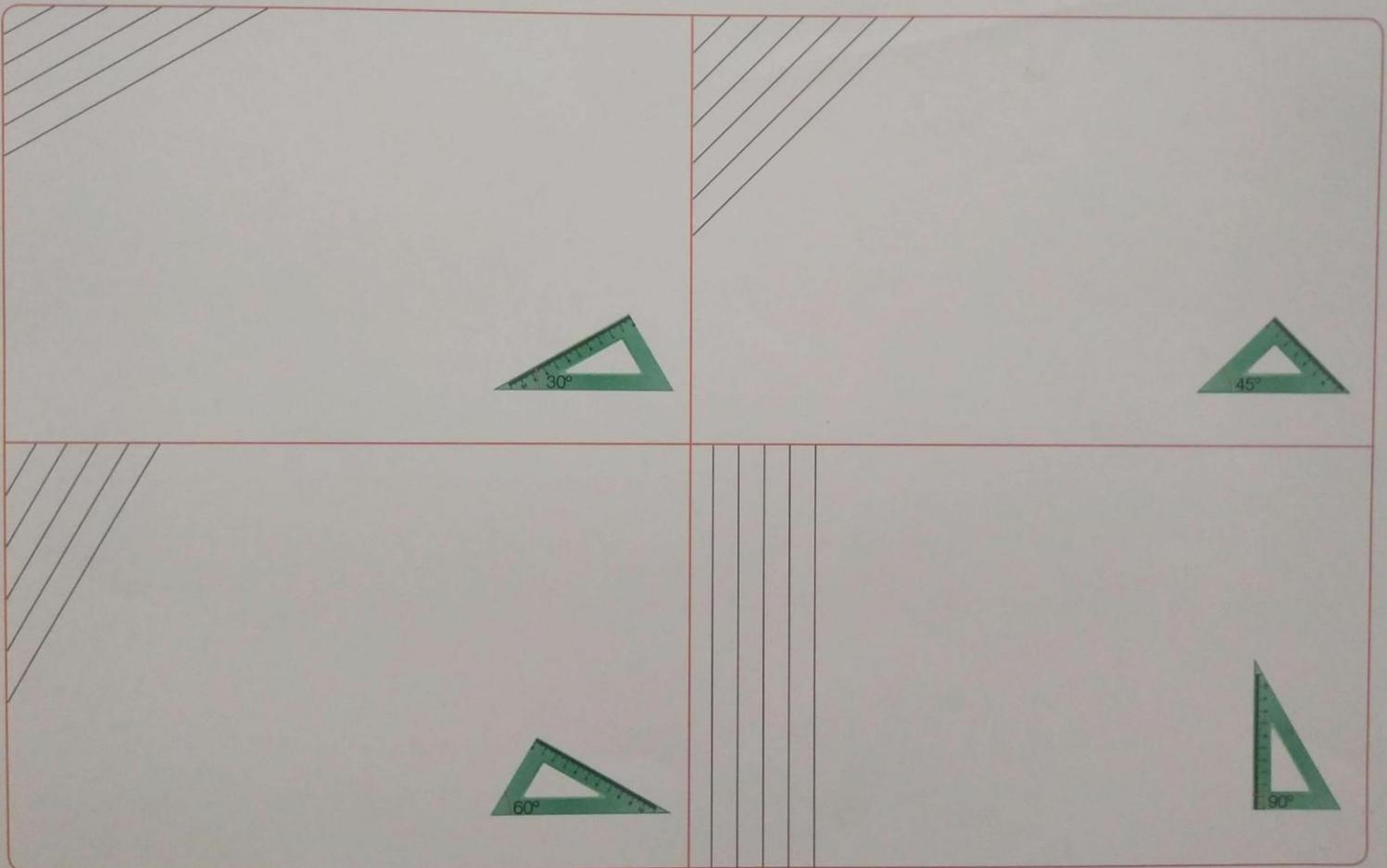
Imágenes pixeladas



Reproduce el dibujo de la izquierda utilizando una cuadrícula más grande. De esta forma, conseguirás una imagen ampliada, con un efecto como el de una imagen pixelada por exceso de ampliación.

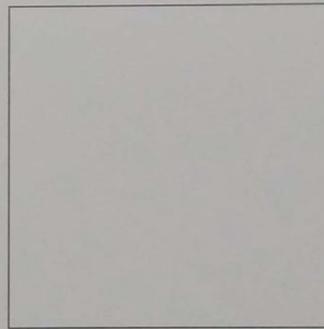
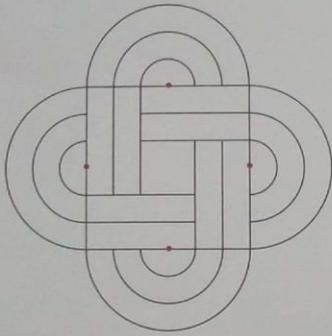


PRÁCTICA



▶ Traza rectas paralelas.

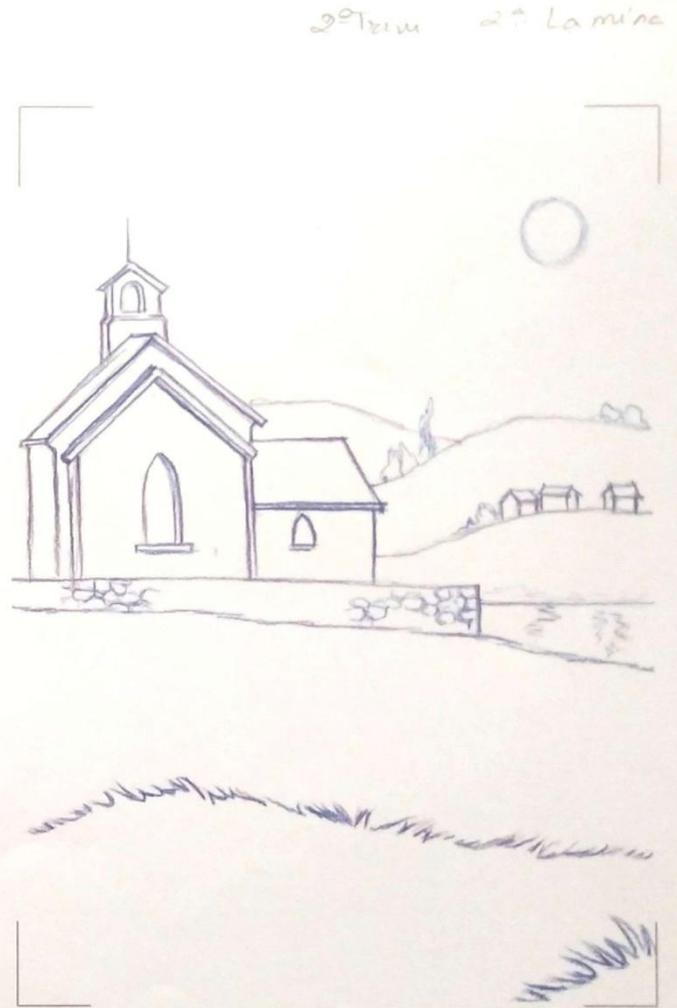
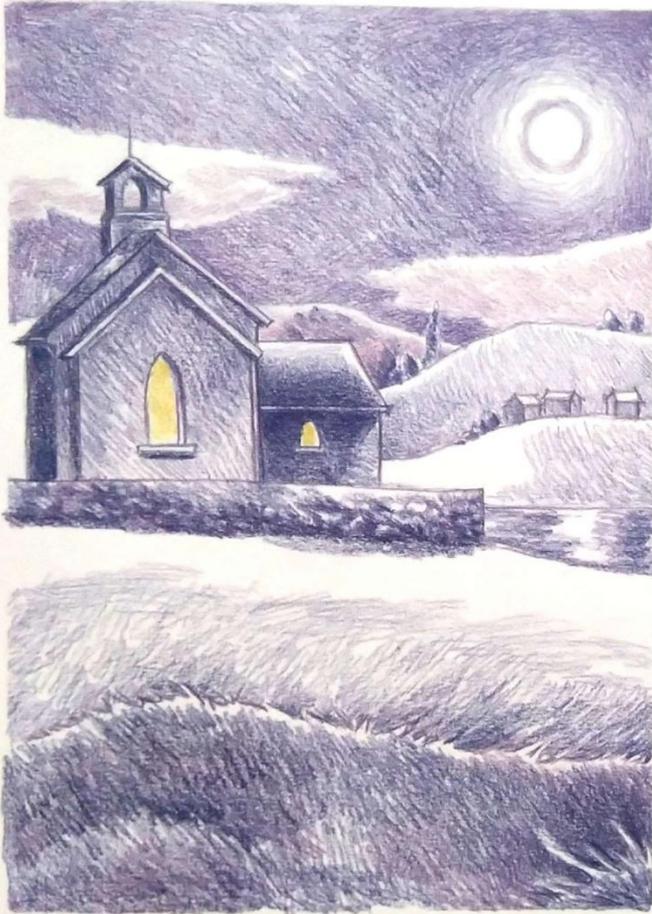
APLICACIÓN



► Construye la siguiente figura. Luego, coloréala.

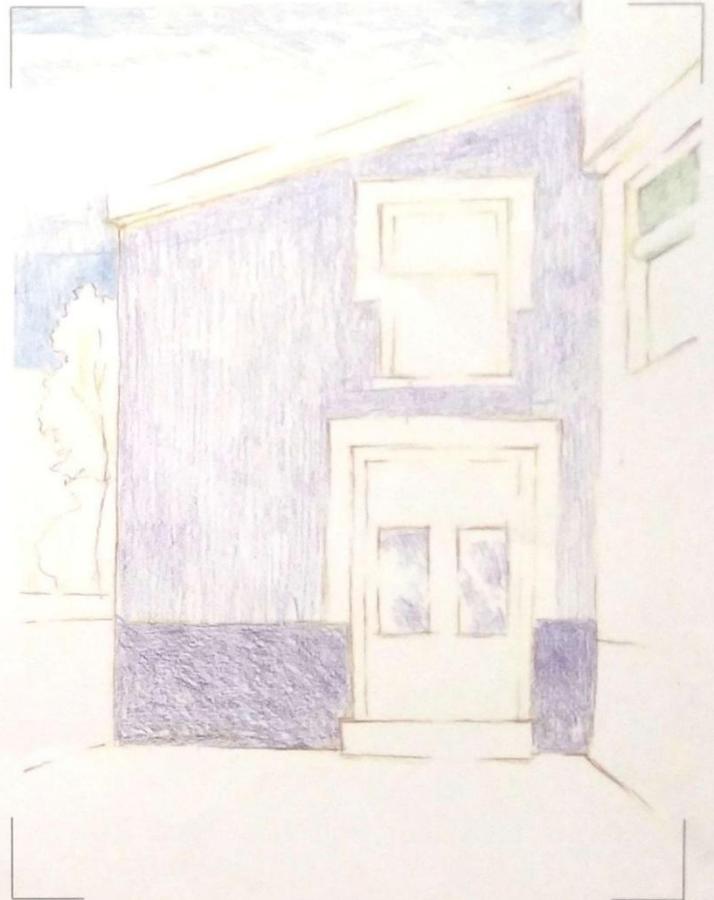
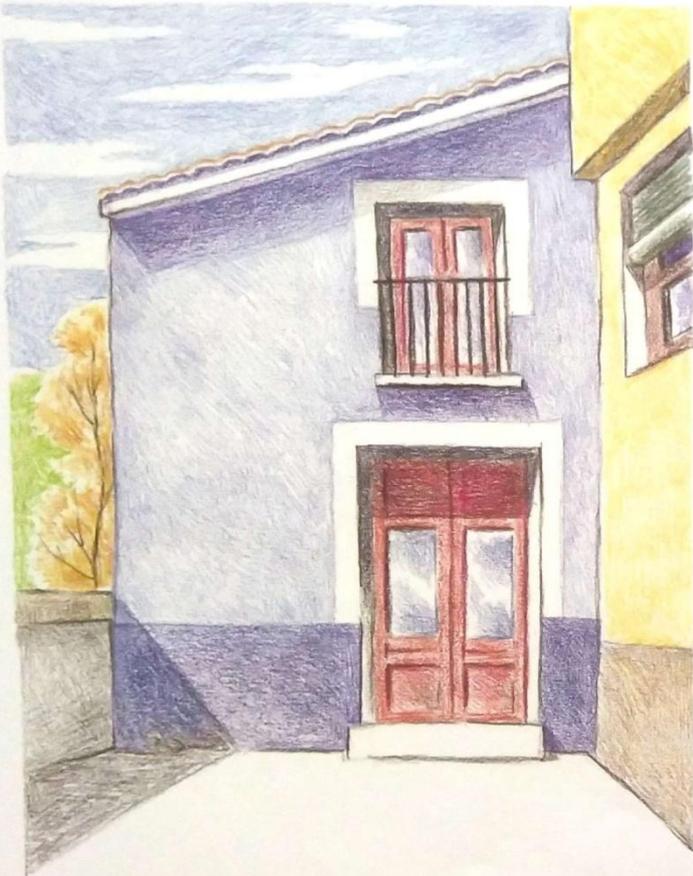


 Observa la utilización de colores en la cabeza del camello y reproducélo.
Presta atención a la dirección de las líneas que sugieren el pelo.



 Observa el modelo y colorea el dibujo de la derecha. Es conveniente que utilices tu propia gama de colores fríos (verdes, azules, morados...).

28ª Tarea 3ª Lámina

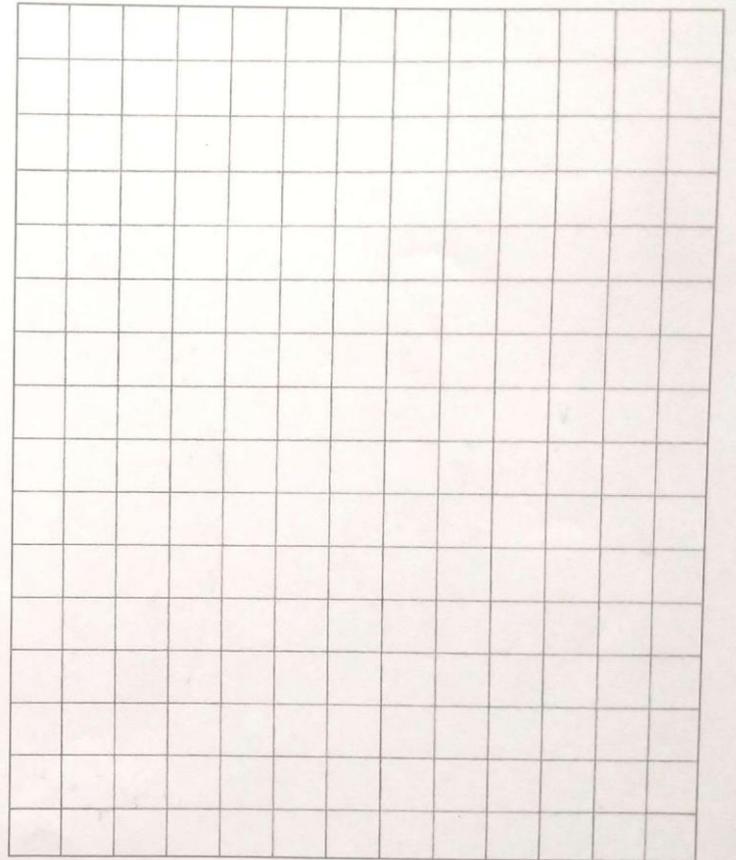
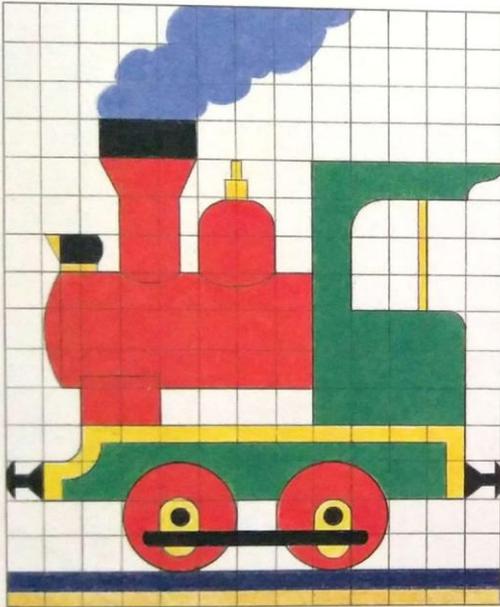


 Aplica el color al dibujo de la derecha. Termina primero de aplicar colores fríos y luego, complétalo con colores cálidos.



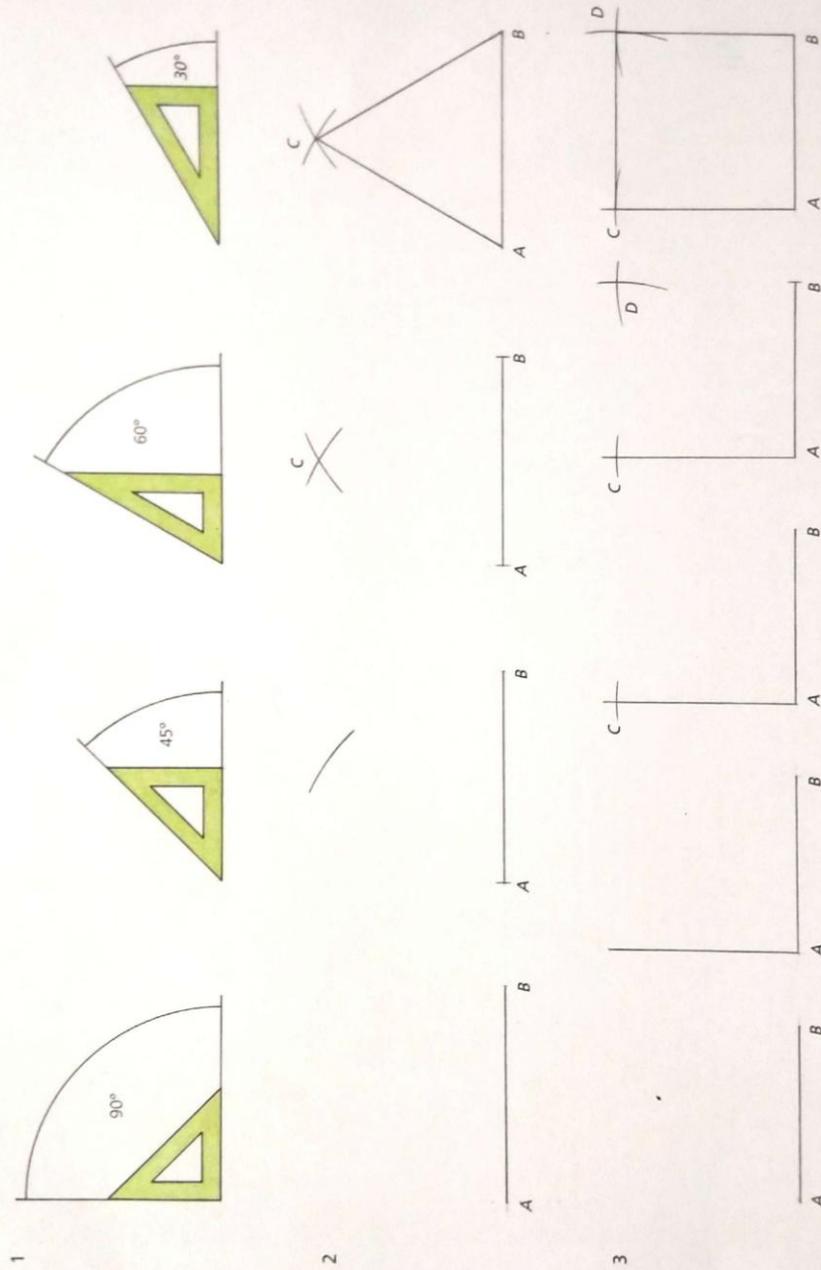
 Colorea el dibujo de la derecha comenzando por la distribución de las manchas de color en un tono suave. Después, expresa el volumen por medio de colores más contrastados. Puedes usar lápices acuarelables si lo deseas.

1er nivel - 6^a Lom

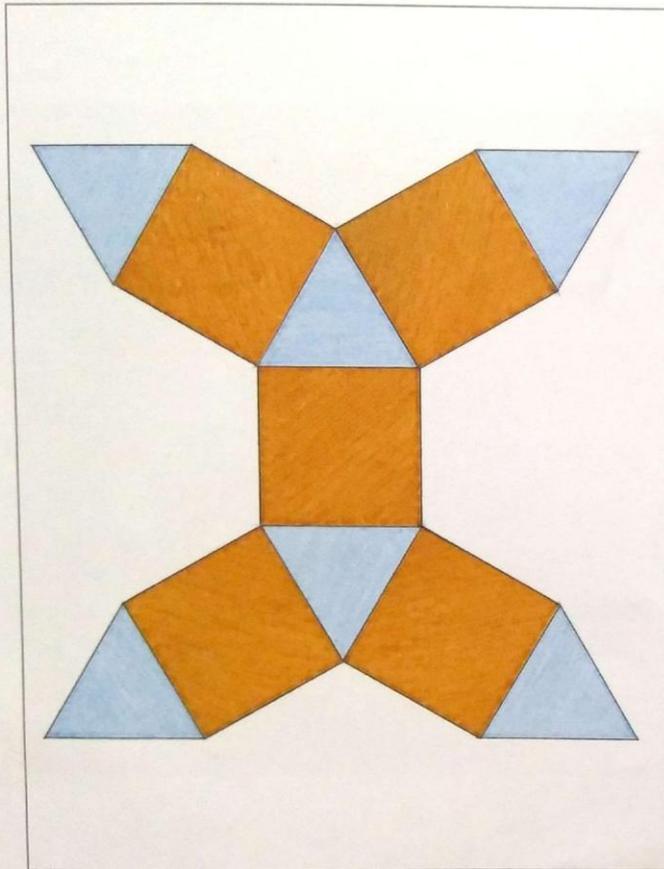


 Basándote en este modelo, realiza una figura a mayor tamaño.
Aplica el color como más te guste.

2 Trazado de ángulos, triángulos y cuadrados



1. Se utilizan la escuadra y el cartabón para trazar los ángulos.
2. Trazado de un triángulo equilátero. Con el compás se obtiene el punto C. Se trazan los segmentos AC y BC y se obtiene el triángulo equilátero.
3. Trazado de un cuadrado. Se levanta una perpendicular al extremo A. Con el compás se consiguen los puntos C y D. Se trazan los segmentos CD, DB y CA y así se obtiene el cuadrado.



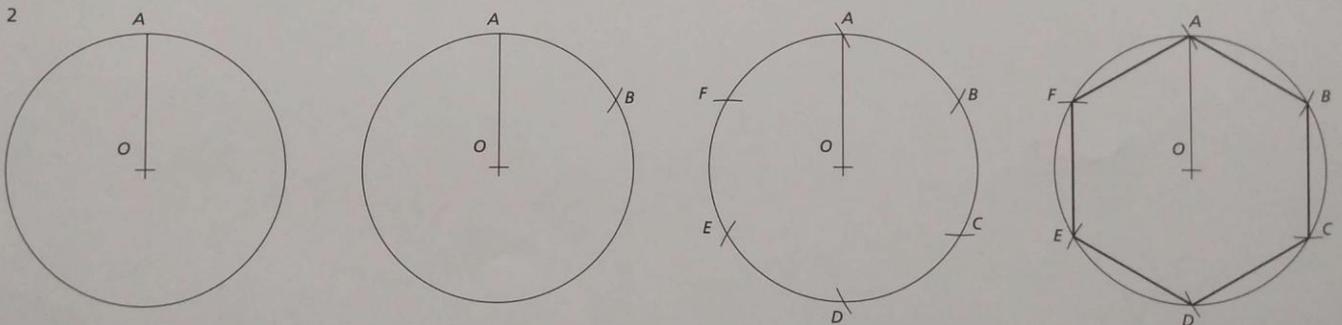
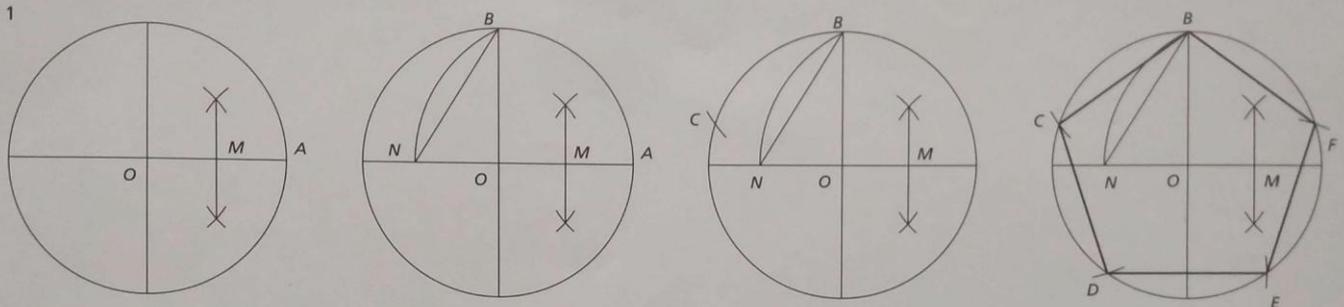
3º Trazado

3º Lámina

 Copia esta figura utilizando los procedimientos explicados en la página anterior. Aplica los colores a tu gusto.

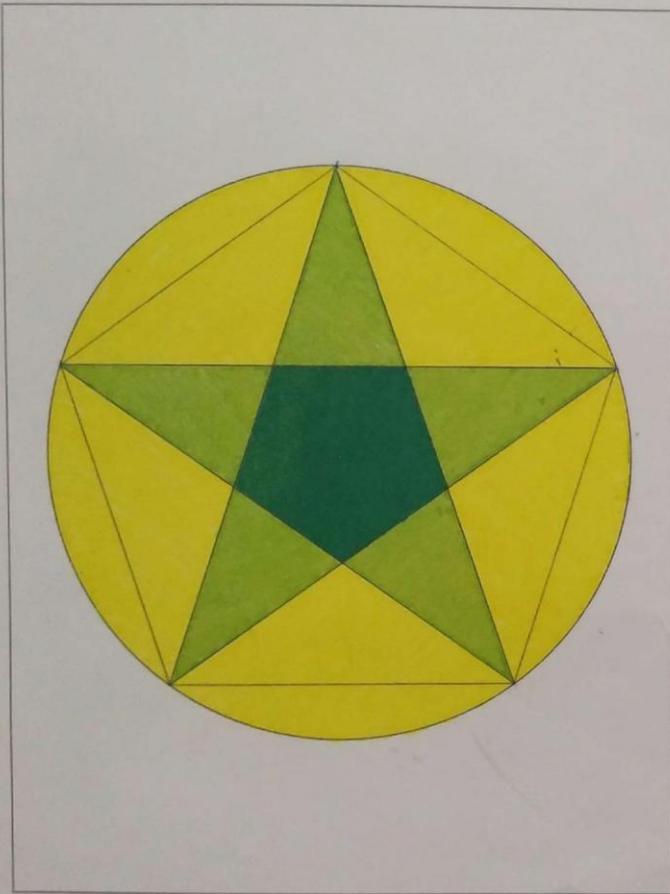
3 Trazado de pentágonos y hexágonos inscritos

3or Trazado 4a Lámina

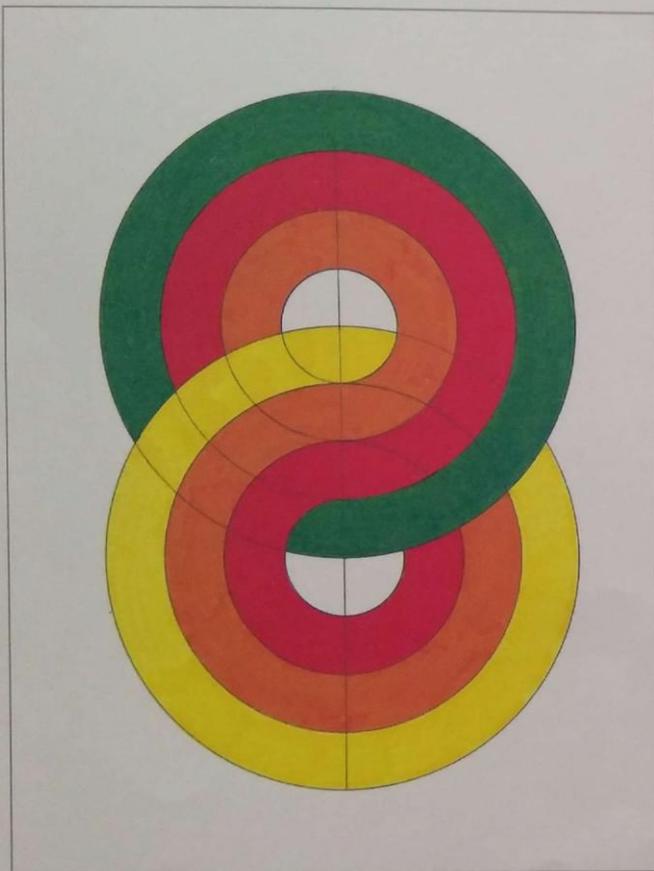


1. **Trazado del pentágono.** Se halla el punto medio M del radio OA . Con centro en M y radio MB , se traza un arco, que cortará al diámetro en N . La distancia NB es el lado del pentágono. Después, se traslada a partir de B la longitud del segmento NB sobre la circunferencia y, finalmente, se unen con segmentos los puntos consecutivos.

2. **Trazado de un hexágono.** Se toma el punto de la circunferencia A y a partir de él, llevando con el compás la medida del radio, se obtienen los puntos B , C , D , E y F . Por último, se unen todos los puntos y se traza el hexágono.



 Siguiendo el proceso indicado en la página 86, traza la circunferencia y después el pentágono inscrito. Después, une los vértices como indica el modelo y obtendrás el polígono estrellado. Por último, colorea a tu gusto.



3^{er} Trám. 7^o Lámina



 Copia esta composición. En primer lugar, traza el eje vertical y divídelo en intervalos de 1 cm de forma que resulten doce partes iguales. A continuación, señala los dos centros de las circunferencias y procede a su trazado.