

CUADERNILLO DE ACTIVIDADES
EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL

2º de E.S.O.

NOMBRE:.....

APELLIDOS:

CURSO:.....

AÑO ACADÉMICO

.....

ACTIVIDAD		ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN	Revisiones sobre 10				
			1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
ESTÁNDARES COMUNES A TODAS LAS ACTIVIDADES	TÉCNICA	1.1. Utiliza con propiedad las técnicas gráfico-plásticas conocidas aplicándolas de forma adecuada al objetivo de la actividad.					
		1.2. Utiliza el lápiz de grafito y de color, creando el claroscuro en composiciones figurativas y abstractas.					
		1.3. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.					
	ORDEN Y MATERIAL	1.4. Mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto orden y estado, aportándolo al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.					
	BOCETOS	1.5. Conoce y aplica diferentes técnicas creativas para la elaboración de diseños siguiendo las fases del proceso creativo.					
CONVIVENCIA	6.1. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.						

ACT 1, 2 y 3	Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos.									
ACTIVIDAD 1	A. TERROR									
ACTIVIDAD 2	B. AMISTAD									
ACTIVIDAD 3	C. PEREZA									
ACTIVIDAD 4	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.									
ACTIVIDAD 5	8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas.									
ACTIVIDAD 6	8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.									
ACT 7 y 8	4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.									
ACT 9,10 y 11	4.2. Realiza composiciones básicas con diferentes técnicas.									
ACT 9	Composición triangular									
ACT 10	Composición: Triángulo, círculo, rectángulo.									
ACT 11	Composición: Óvalo, rectángulo									
ACT 12 Y 13	4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (a) y (b)									
ACTIVIDAD 14	4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.									
TIC	5.1. Realiza modificaciones del color y sus propiedades aplicando las TIC.									
ACTIVIDAD 15	7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.									
ACTIVIDAD 16	7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.									
ACTIVIDAD 17	9.1. Diferencia signifiante de significado.									
ACTIVIDAD 18	9.2. Diseña símbolos gráficos.									
ACTIVIDAD 38	5.2. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.									
ACTIVIDAD 39	5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.									
ACTIVIDAD 40	1.6. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.									
	1.7. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.									

ACTIVIDAD	ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN	REVISIONES				
		1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
PROYECTO PUBLICITARIO (EN GRUPO. FUERA DEL CUADERNILLO)	10.1. Diseña, en equipo, mensajes visuales y audiovisuales con distintas funciones utilizando diferentes lenguajes y códigos siguiendo de manera ordenada las distintas fases del proceso (guión técnico, story board, realización).					
	10.2. Valora y evalúa el trabajo propio y ajeno en todo el proceso creativo, respetando las opiniones ajenas.					
	10.3. Diseña un mensaje publicitario utilizando recursos visuales como las figuras retóricas.					
CINE	12.1. Reflexiona críticamente sobre una obra de cine, analizando la narrativa cinematográfica en relación con el mensaje.					
TIC	13.1. Elabora documentos para presentar un tema o proyecto, empleando los recursos digitales de manera adecuada.					
COMIC	11.1. Diseña un cómic utilizando de manera adecuada viñetas y cartelas, globos, líneas cinéticas y onomatopeyas.					
	11.1.1. Utiliza viñetas variadas en tamaño y forma.					
	11.1.2. Utiliza diferentes globos y cartelas adecuándolas a la historia.					
	11.1.3. Utiliza líneas cinéticas y onomatopeyas.					

DIBUJO TÉCNICO	ELEMENTOS BÁSICOS		14.1. Reconoce los elementos básicos del dibujo técnico. (a) y (b)						
	PARAL PERP	ACT 20	14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.						
	LUGARES GEOMÉTRICOS	ACT 21	15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.						
	PUNTOS RECTAS NOTABLES	ACT 22 a 25	16.1. Determina los puntos y las rectas notables de los triángulos y otros polígonos. (a), (b), (c) y (d)						
	TRIÁNGULOS Y CUADRILÁT.	Resuelve con precisión problemas sencillos de triángulos y cuadriláteros.							
		ACT 26	16.1.1. Triángulos						
		ACT 27	16.1.2. Cuadriláteros						
	P.REGULARES LADO	ACT 28	16.2. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.						
	P.REGULARES RADIO	ACT 29	16.3. Construye correctamente polígonos regulares inscritos en una circunferencia y utilizando el método general basado en el Teorema de Tales.						
	TANGENCIAS	ACT 30	17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.						
	ÓVALOS Y OVOIDES	ACT 31	18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.						
	ESPIRALES	ACT 32 y 33	18.2. Construye espirales a partir de 2 o más centros.						
	VISTAS	ACT 34 y 35	19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.						
PERS. CABALLERA	ACT 36 y 37	20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.							

ACTIVIDAD 1

Realiza en las siguientes láminas distintos dibujos que puedan expresar, utilizando formas y colores apropiados, los sentimientos que se indiquen en cada uno de ellos.

TERROR

2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos. (A)

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos. (B)

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

2.1. Realiza composiciones que transmitan emociones básicas experimentando con los distintos recursos gráficos. (C)

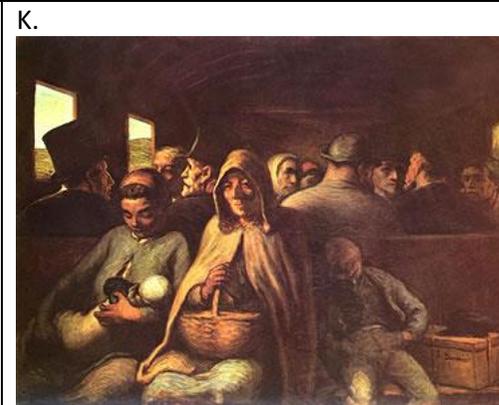
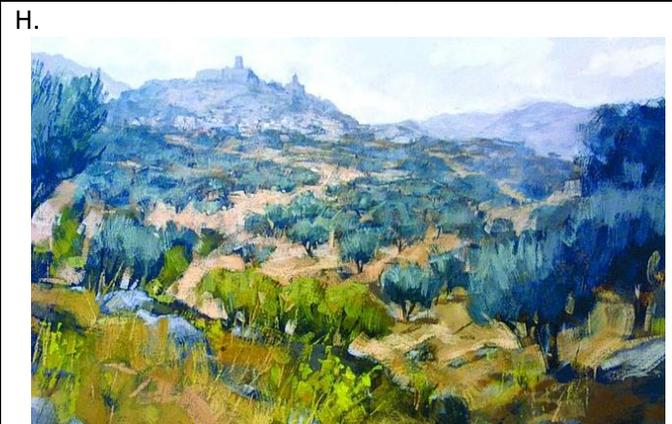
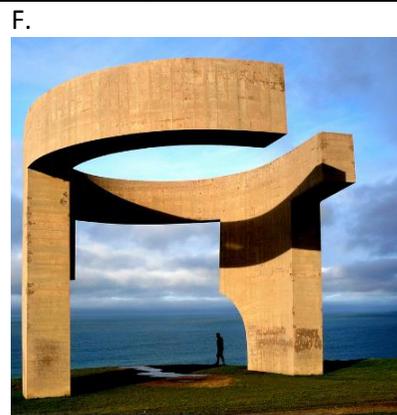
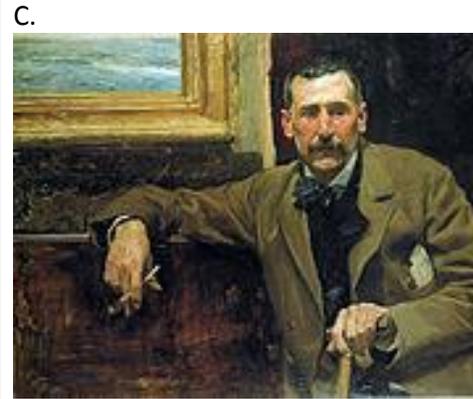
Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

Actividad 4	Dibuja una misma figura con los cuatro niveles de iconicidad indicados en cada una de las celdas. Traza con cuidado y colorea los dibujos.				
Realista	Cómic				
Pictograma	Abstracto				
ICONICIDAD	3.1. Comprende y emplea los diferentes niveles de iconicidad de la imagen gráfica elaborando bocetos, apuntes, dibujo esquemático, analítico y mimético.	Nota sobre:			

ACTIVIDAD 5

Pon al lado de cada imagen si es Figurativa (F) o Abstracta (A)



ICONICIDAD

8.1. Diferencia imágenes figurativas de abstractas mostrando una actitud receptiva a las diferentes representaciones de la imagen.

Nota sobre:

ACTIVIDAD 6

Si disponemos de cuatro niveles de iconicidad, indica cuales de las siguientes imágenes serían más icónicas (realistas) y cuales más abstractas

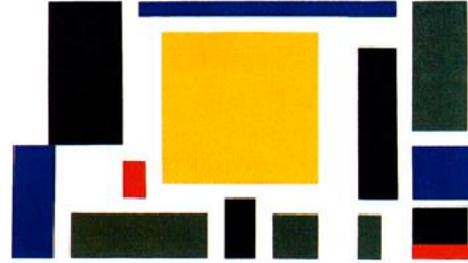
A



B



C



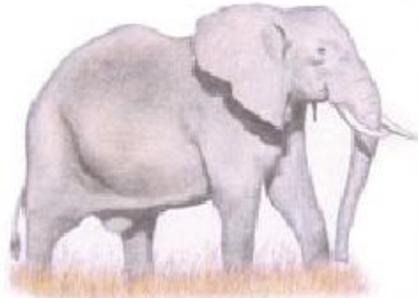
D



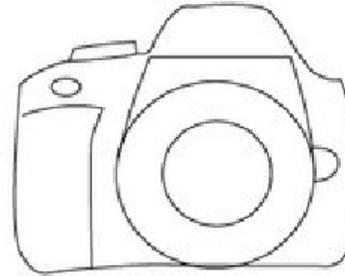
E



F



G



H



I



J



K



L



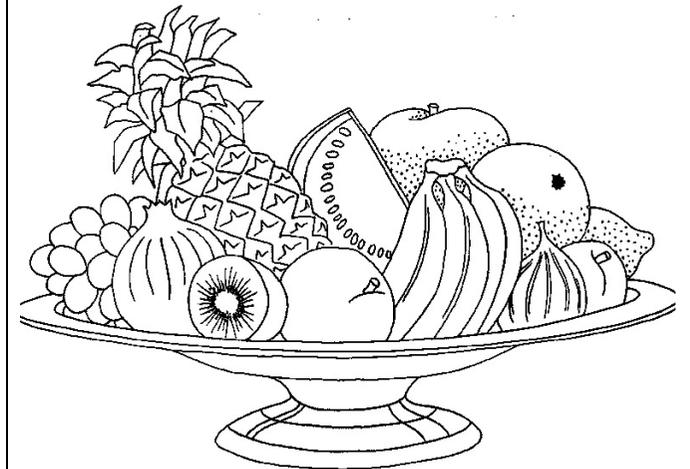
Más realistas

Más abstractas

ICONICIDAD

8.2. Reconoce distintos grados de iconicidad en una serie de imágenes.

Nota sobre:



4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

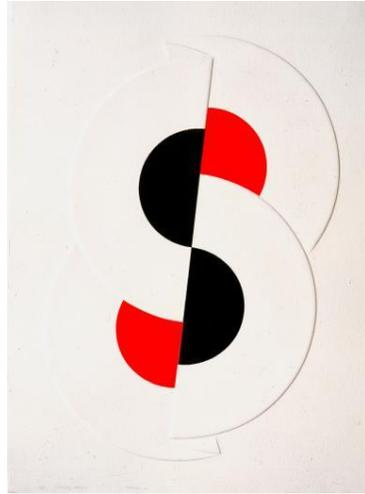
Actividad 8

Marca con un rotulador rojo los ritmos que pueda haber en las siguientes imágenes.
Indica cuales están equilibradas explicando en la hoja de la izquierda porqué crees que están equilibradas

1



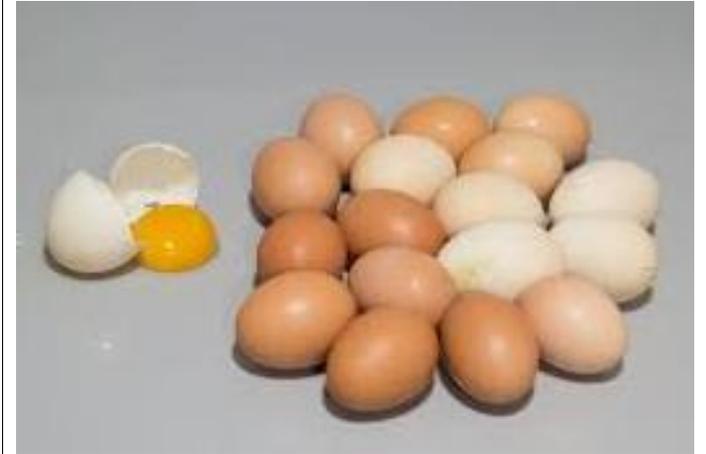
2



3



4



5

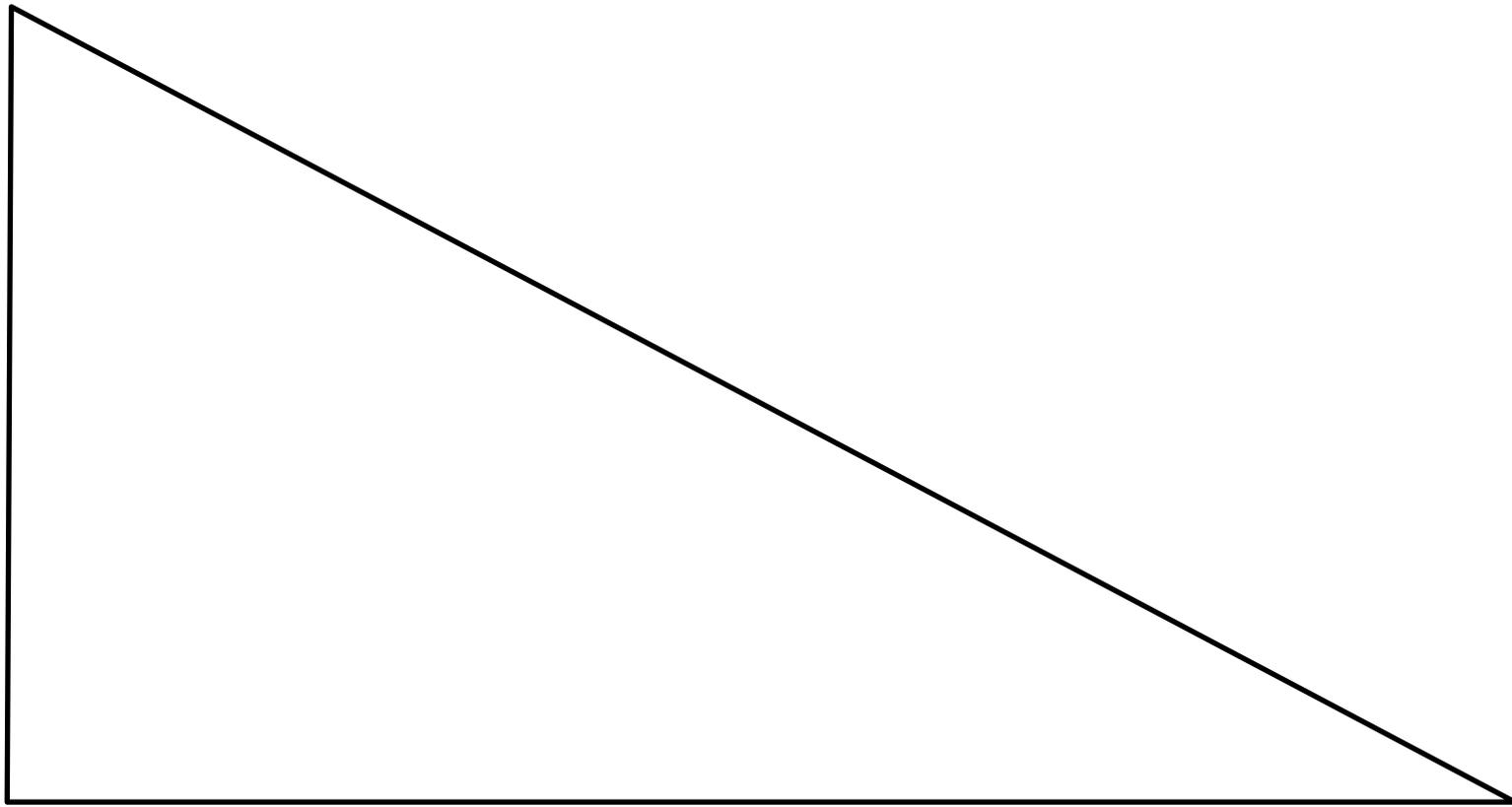


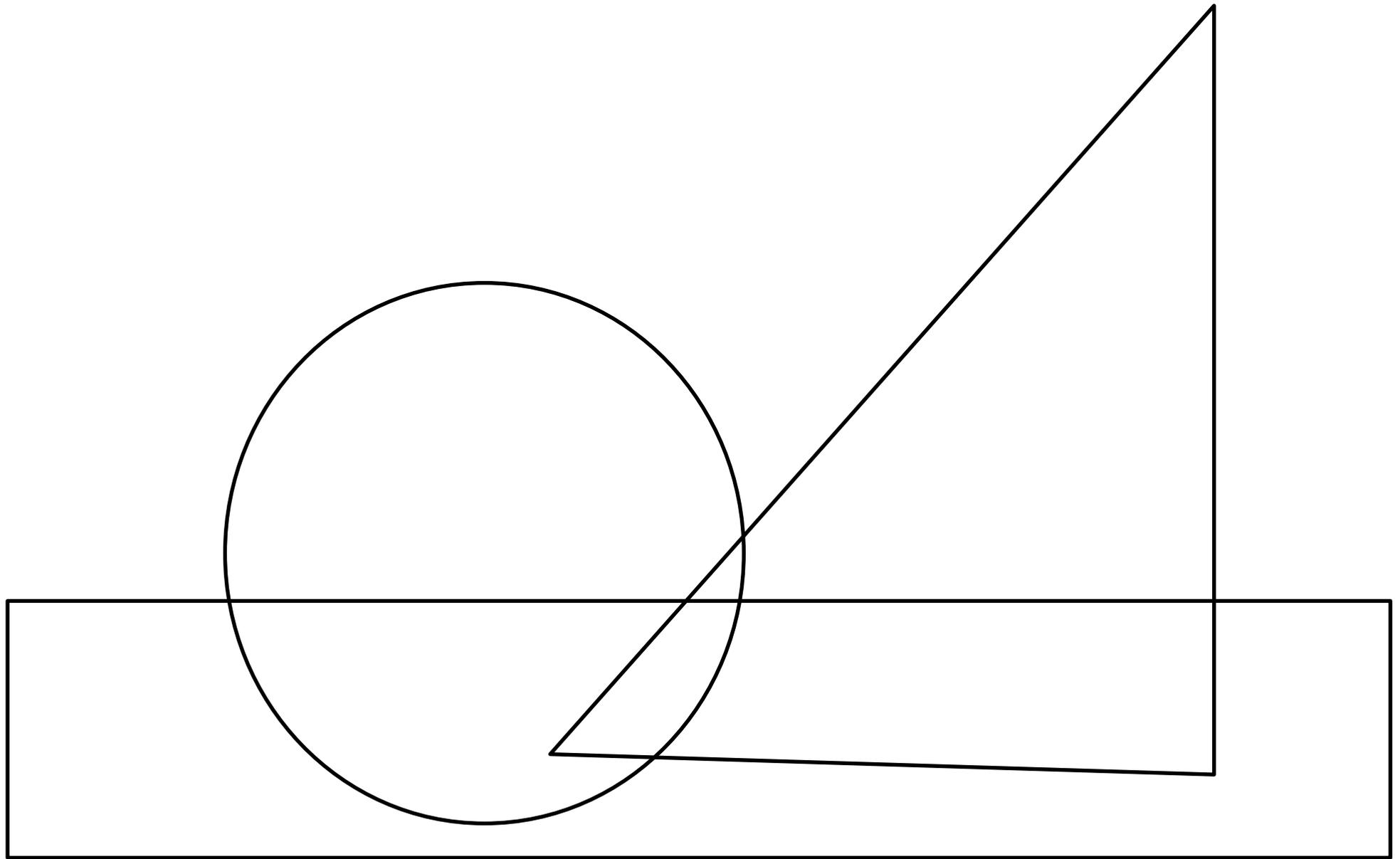
6

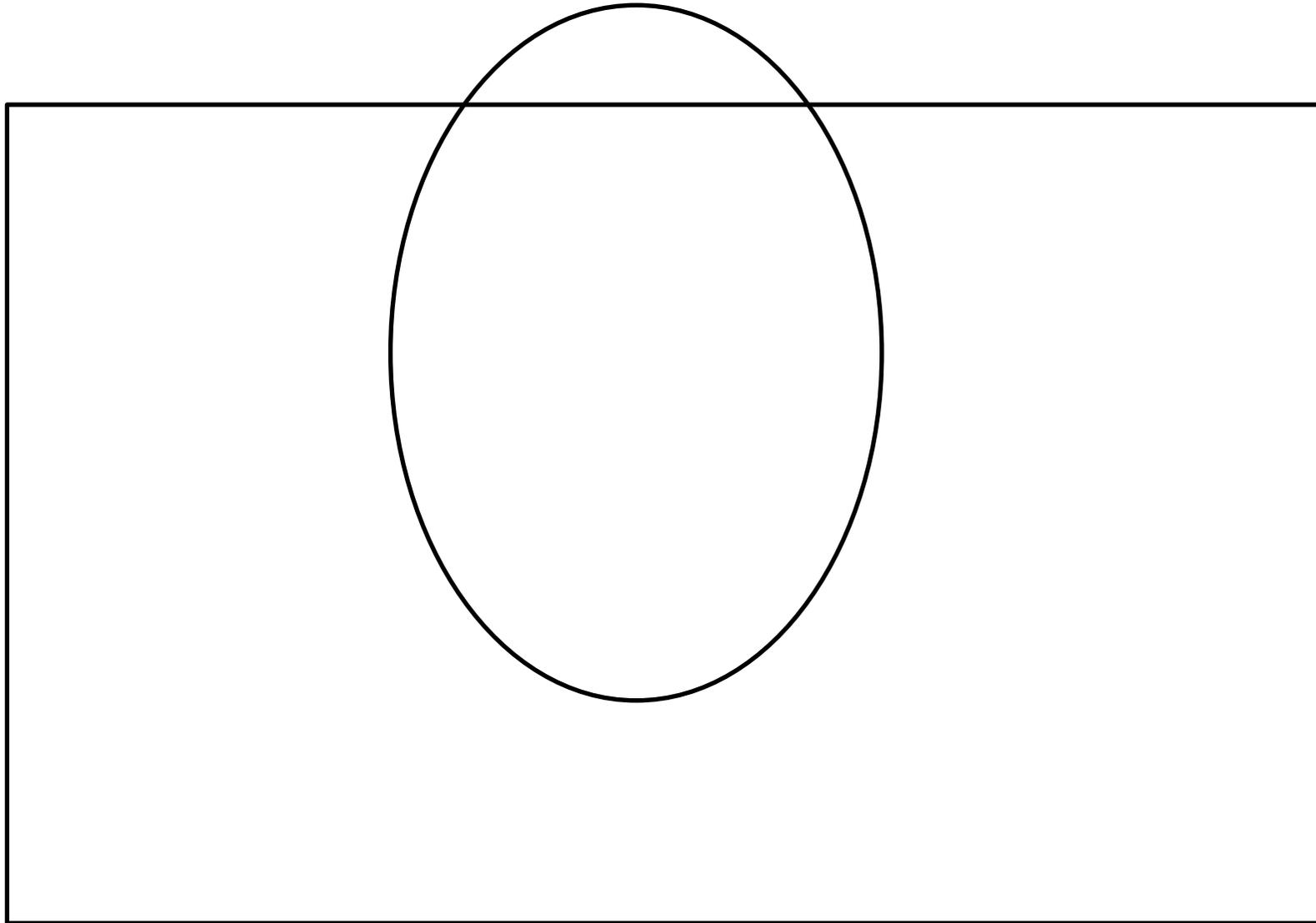


4.1. Analiza el esquema compositivo básico, de obras de arte, y obras propias, atendiendo a los conceptos de equilibrio, proporción y ritmo.

Nota sobre:



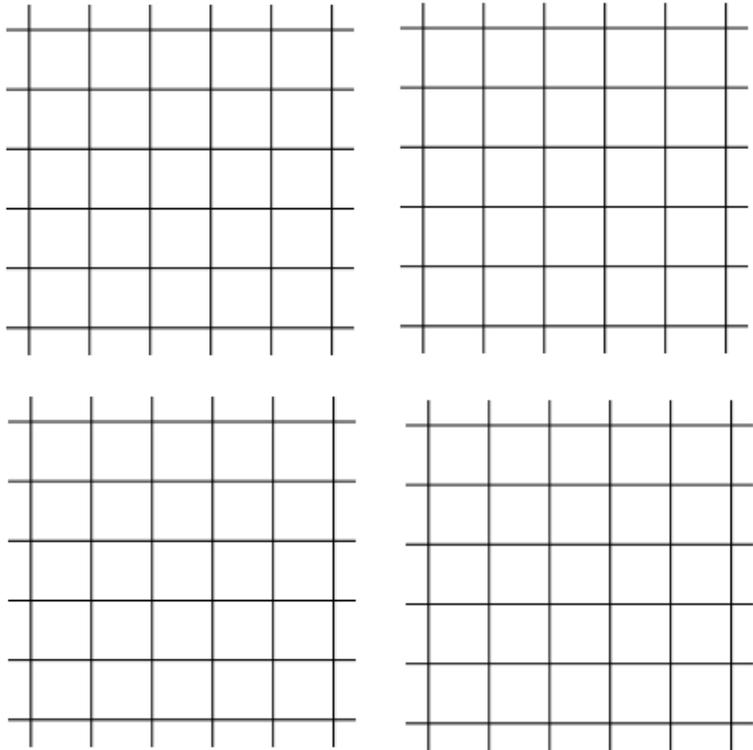




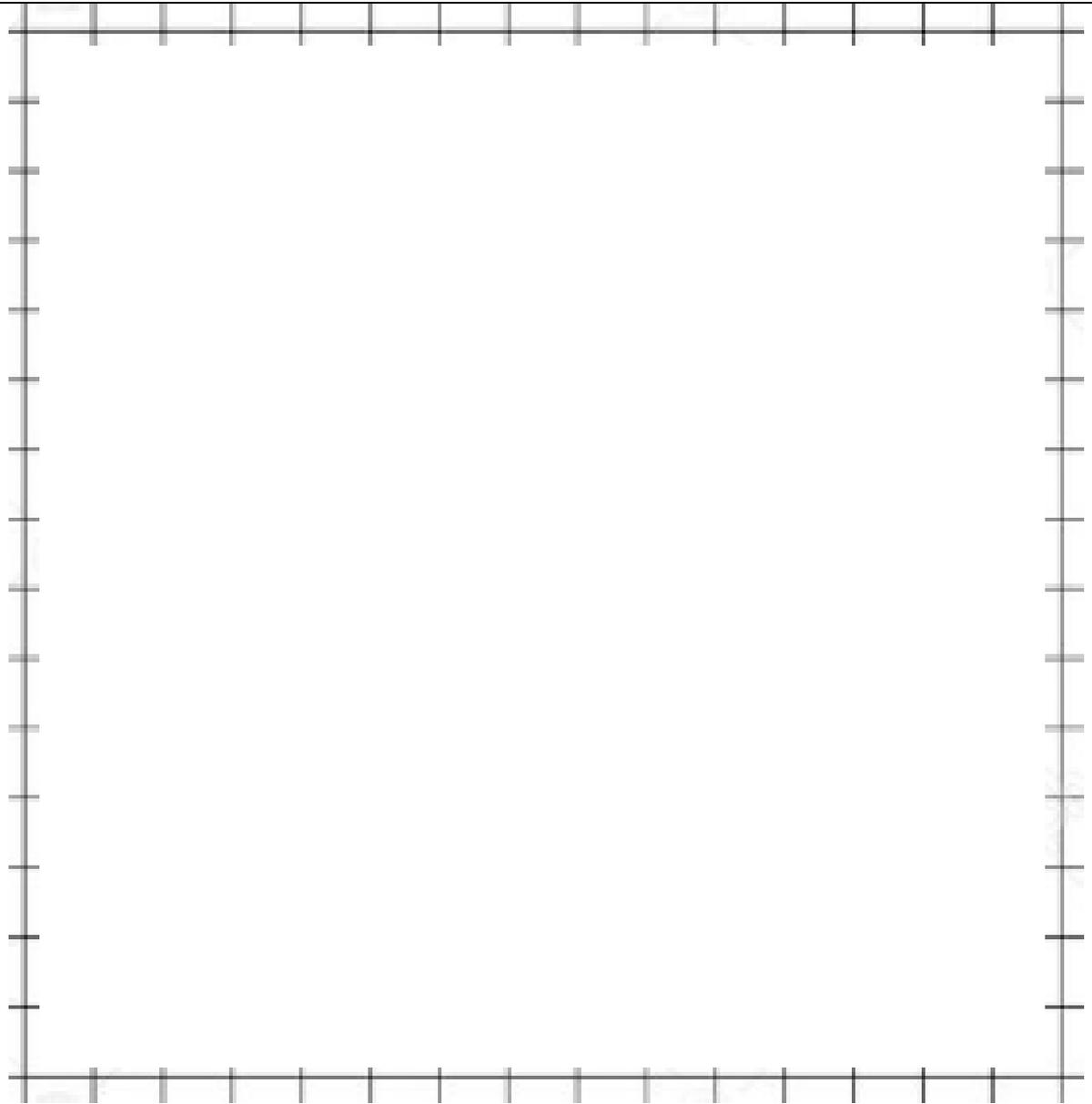
--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 12

Diseña cuatro módulos diferentes utilizando como red las cuadrículas que hay abajo a la izquierda. Escoge diseño que más te guste y completa la cuadrícula grande de la derecha utilizando escuadra y cartabón. Repite el módulo elegido hasta cubrir todo el recuadro.



Materiales: Lápiz, rotuladores, lápices de colores, regla, escuadra y cartabón.



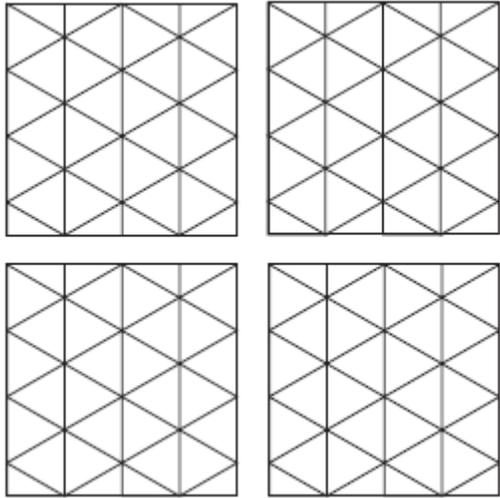
4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo.(a)

Nota sobre:

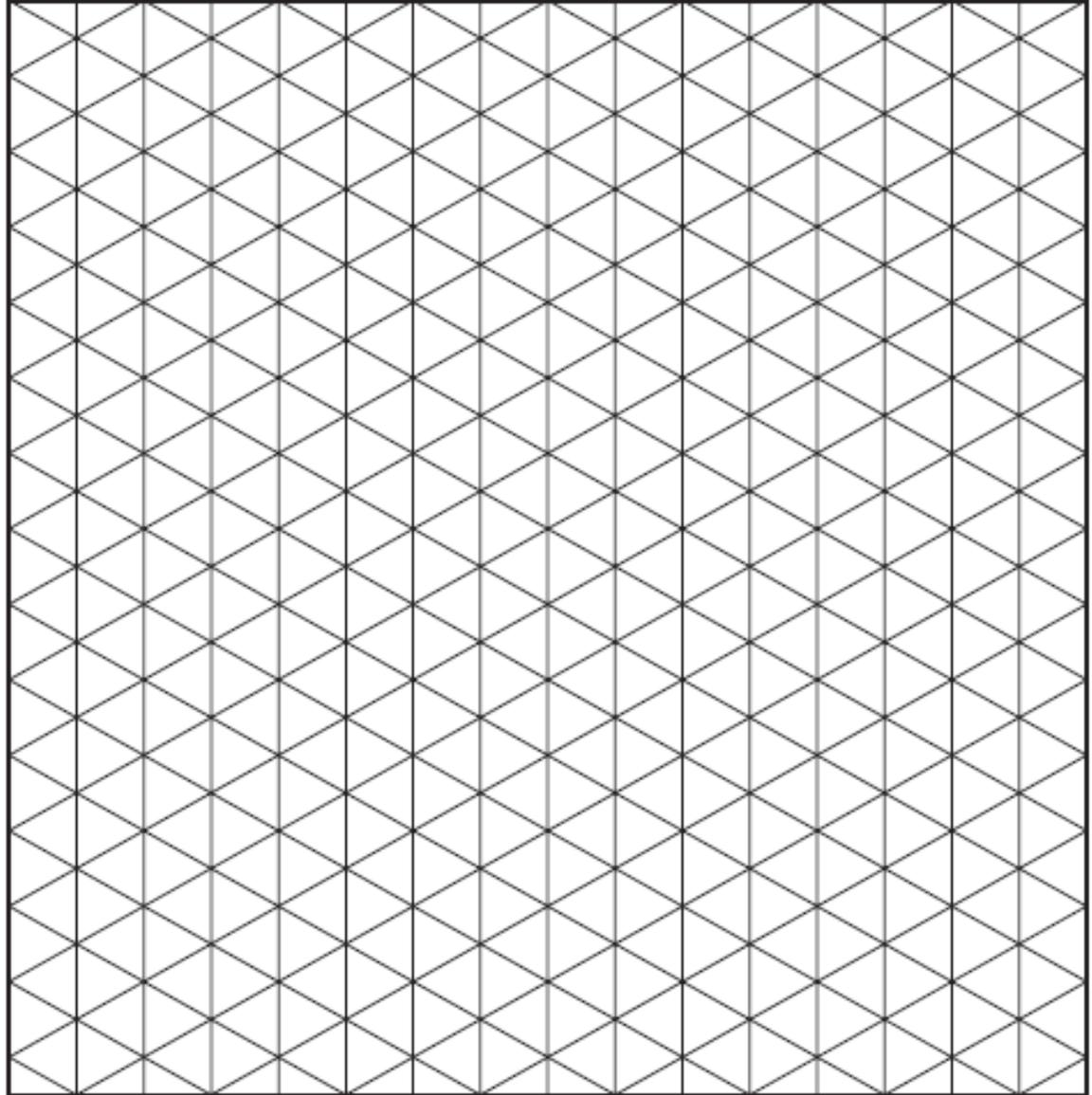
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 13

Diseña cuatro módulos diferentes utilizando las redes isométricas que hay abajo a la izquierda.
Escoge el diseño que más te guste y realiza una composición modular sobre la red grande de la derecha.
Repite el módulo elegido hasta cubrir todo el recuadro.



Materiales: Lápiz, rotuladores, lápices de colores, regla.



4.3. Realiza composiciones modulares con diferentes procedimientos gráfico-plásticos en aplicaciones al diseño textil, ornamental, arquitectónico o decorativo. (b)

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 14

Dibuja los jarrones de abajo a la izquierda en los cuadrantes de la derecha, ocupando la máxima altura posible. Debes tener cuidado de mantener las proporciones. Sombrea correctamente con los distintos lápices de grafito, modulando la presión sobre el papel.



--	--	--

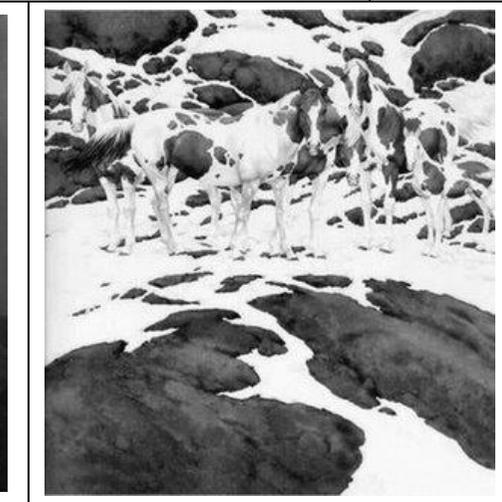
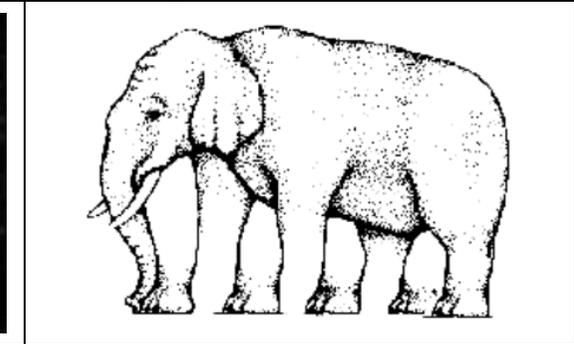
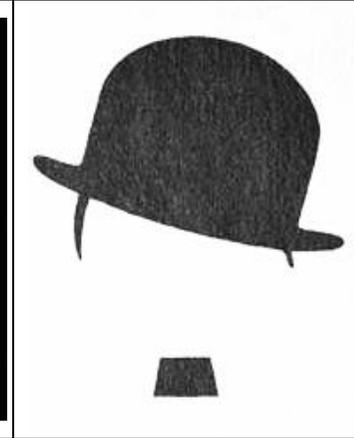
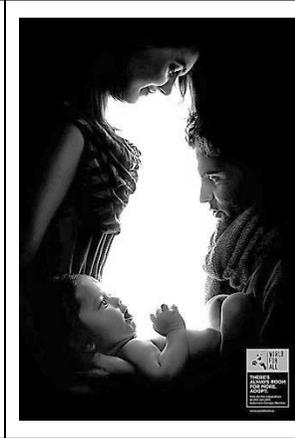
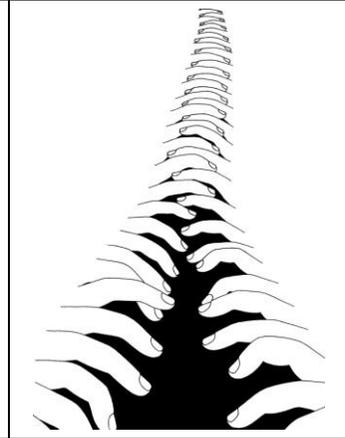
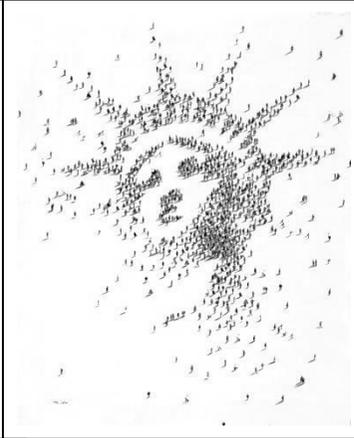
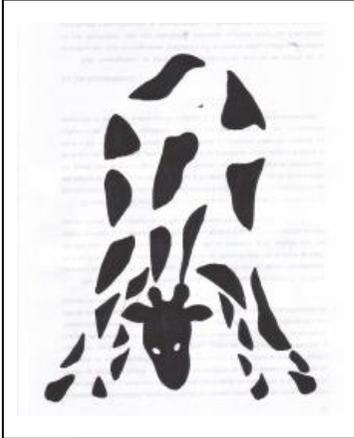
4.4. Representa objetos del natural de forma proporcionada.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 15

Identifica en las siguientes imágenes los principios perceptivos de la Gestalt: Figura y fondo, cerramiento, semejanza y continuidad.



7.1. Identifica y clasifica diferentes ilusiones ópticas según los principios de la percepción.

Nota sobre:

ACTIVIDAD 16	Diseña una ilusión óptica o diseño basado en cada una de las leyes perceptivas de la Gestalt.					
FIGURA Y FONDO	CERRAMIENTO					
CONTINUIDAD	SEMEJANZA					
7.2. Diseña ilusiones ópticas basándose en las leyes perceptivas.	Nota sobre:					

El significante de una imagen se refiere a...

El significado de una imagen se refiere a...



Significante:

Significante:

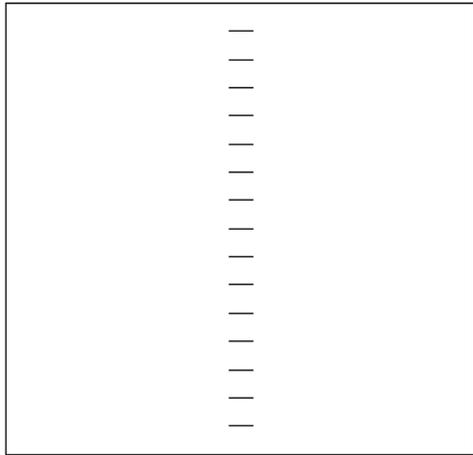
Significado:

Significado:

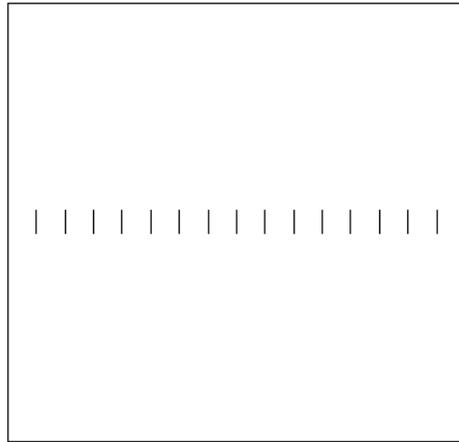
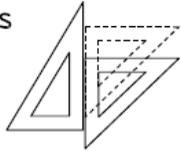
			X					

ACTIVIDAD 20

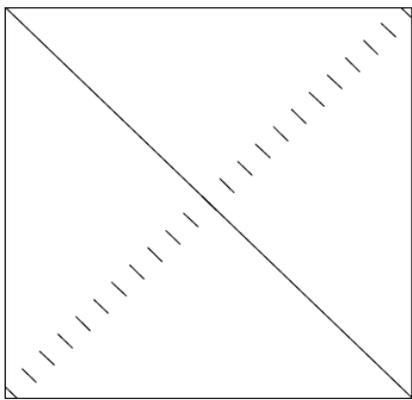
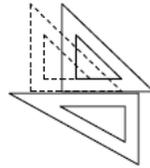
Traza por las líneas paralelas y perpendiculares como se indica.



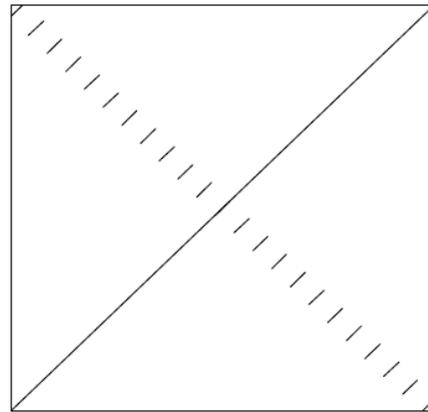
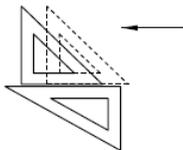
Horizontales



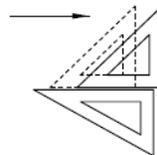
Verticales



135°



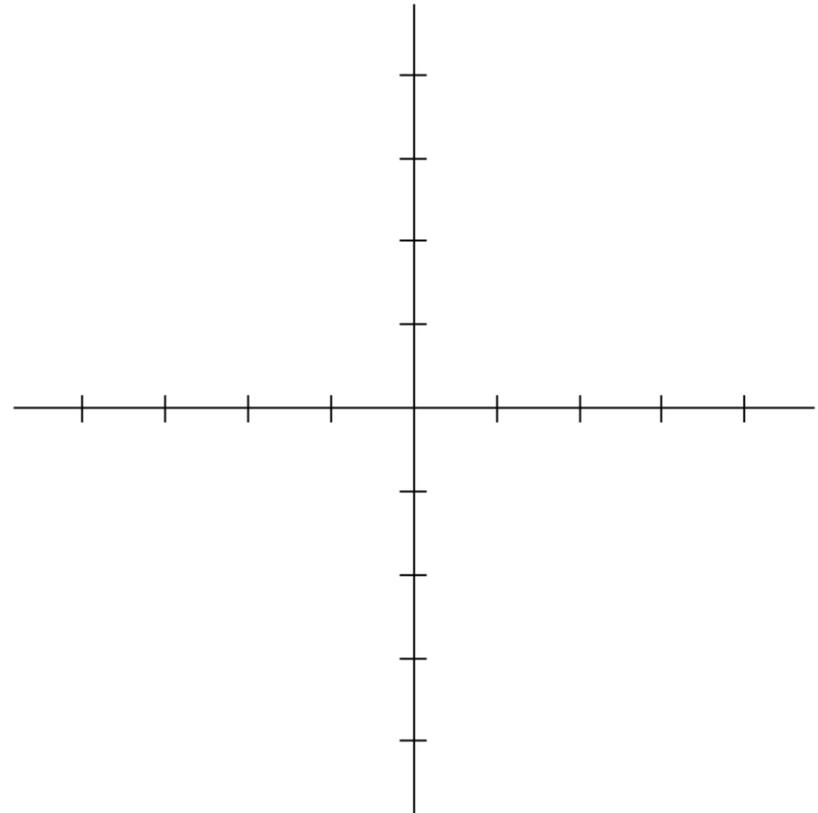
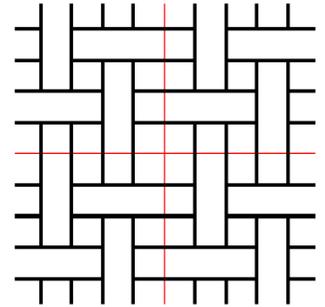
45°



Dibuja, con escuadra y cartabón, el modelo representado en la parte superior derecha del recuadro.

Primero dibuja las líneas sin apretar casi el portaminas.

A continuación traza las que aparecen representadas con un lápiz más grueso y blando o con un rotulador fino.



DIBUJO TÉCNICO

14.2. Traza rectas paralelas, transversales y perpendiculares a otra dada, utilizando escuadra y cartabón con suficiente precisión.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 21

Realiza los siguientes ejercicios.

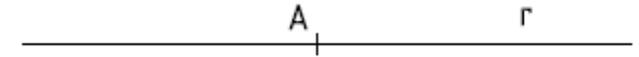
Traza la mediatriz del segmento AB



Traza la mediatriz del segmento AB



Utilizando el compás, dibuja la recta perpendicular a r que pase por el punto A



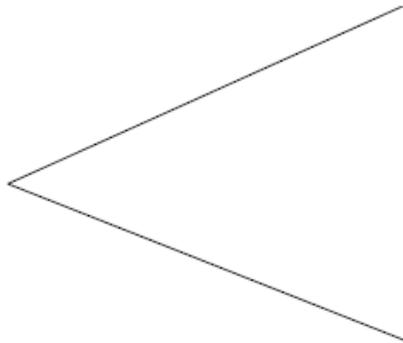
Utilizando el compás, dibuja la recta perpendicular a r que pase por el punto A



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



Traza la bisectriz del ángulo



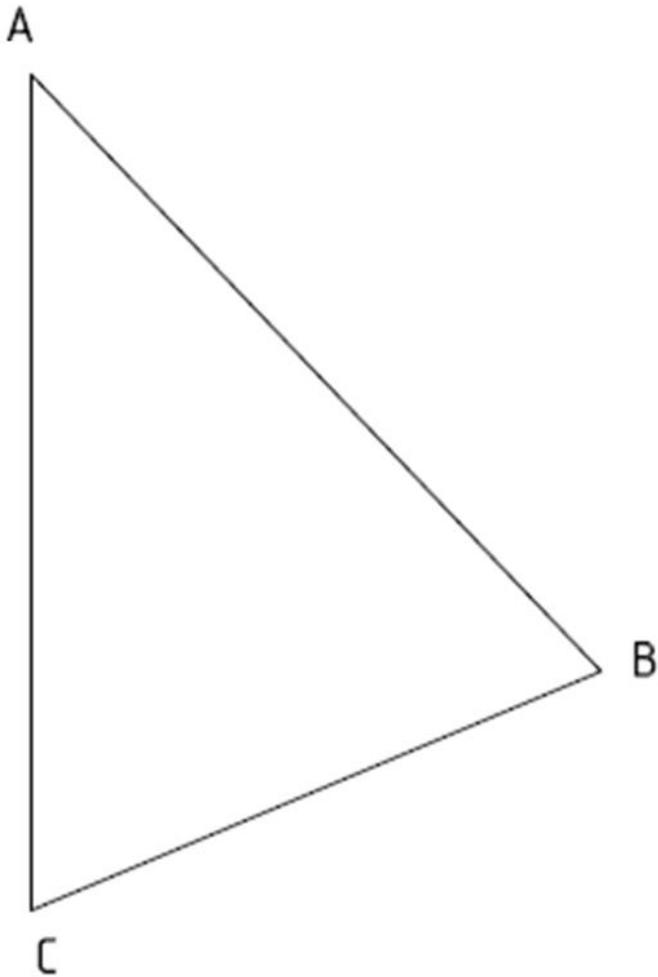
DIBUJO TÉCNICO

15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.

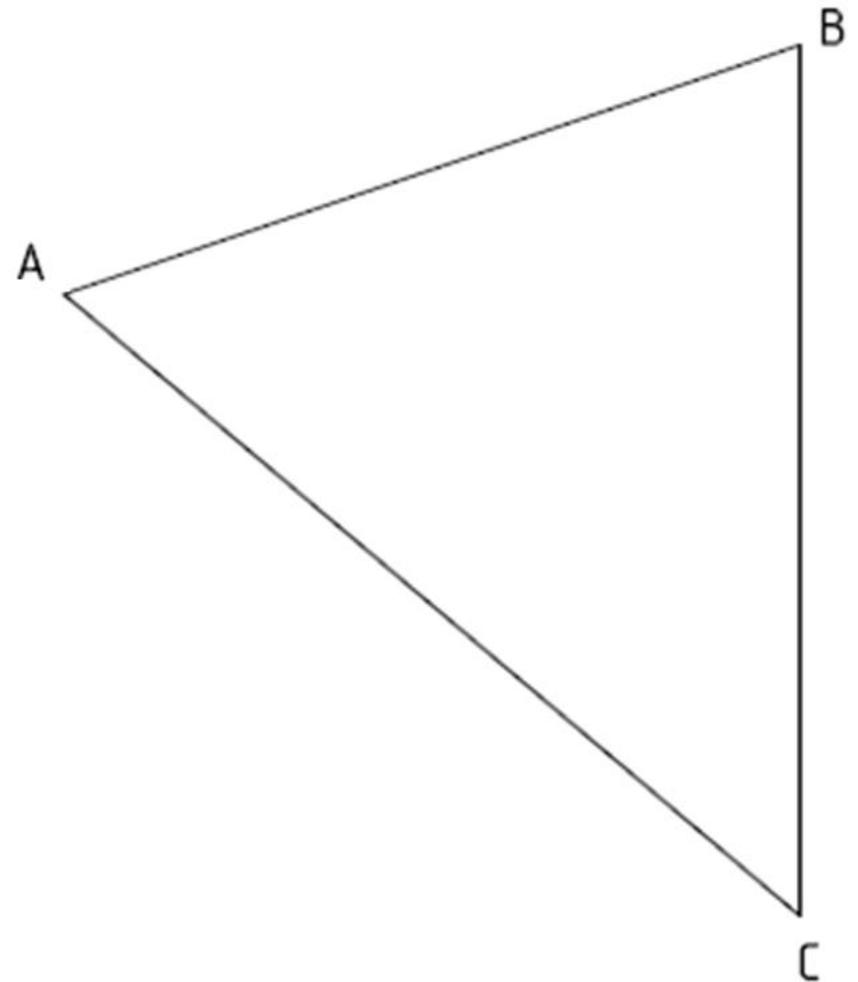
Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

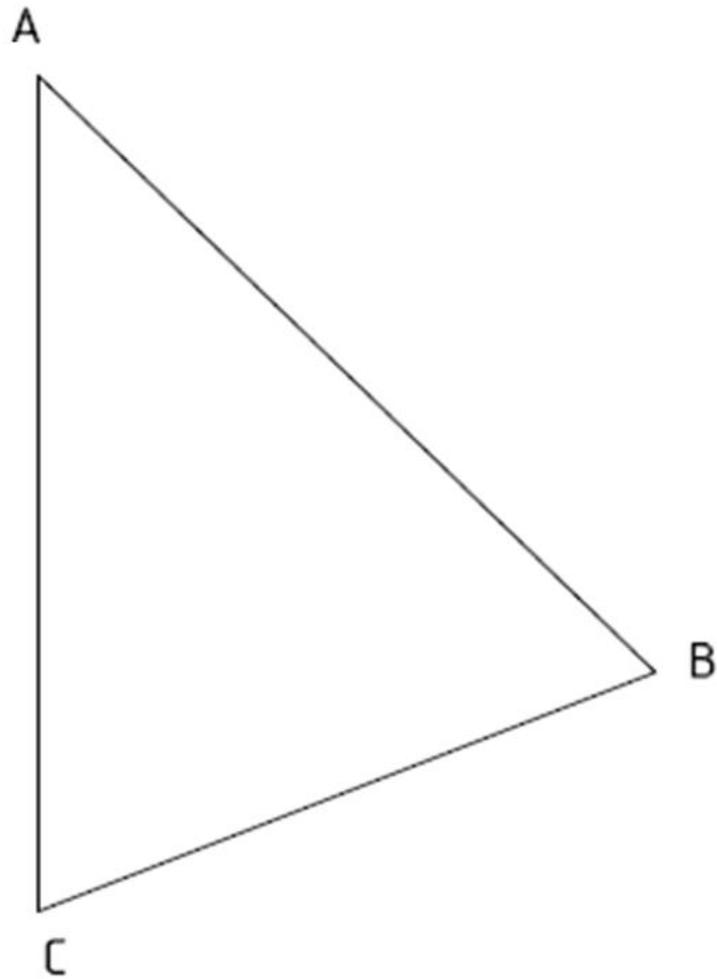
Dibuja la altura h_c del siguiente triángulo



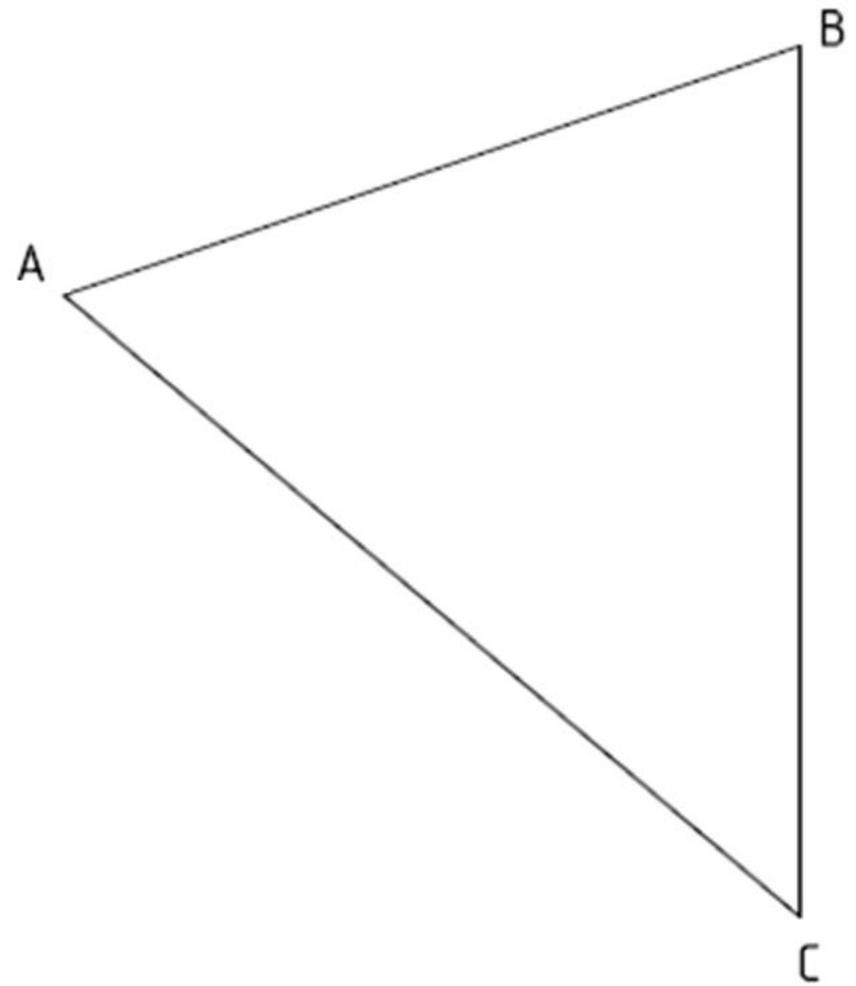
Encuentra el Ortocentro (H) del siguiente triángulo



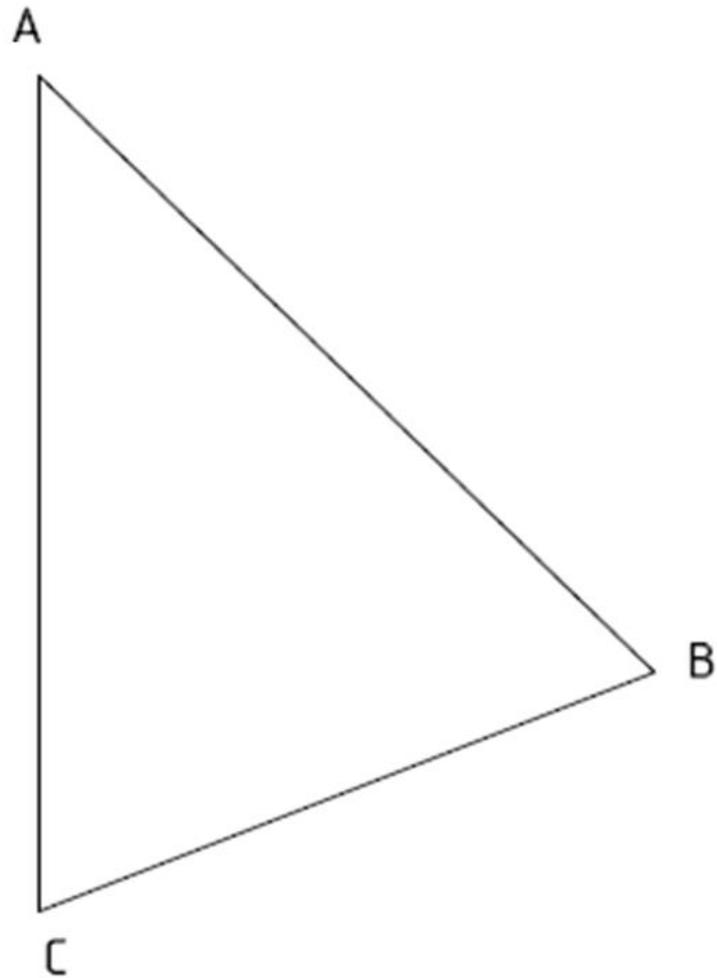
Dibuja la mediana m_b del siguiente triángulo



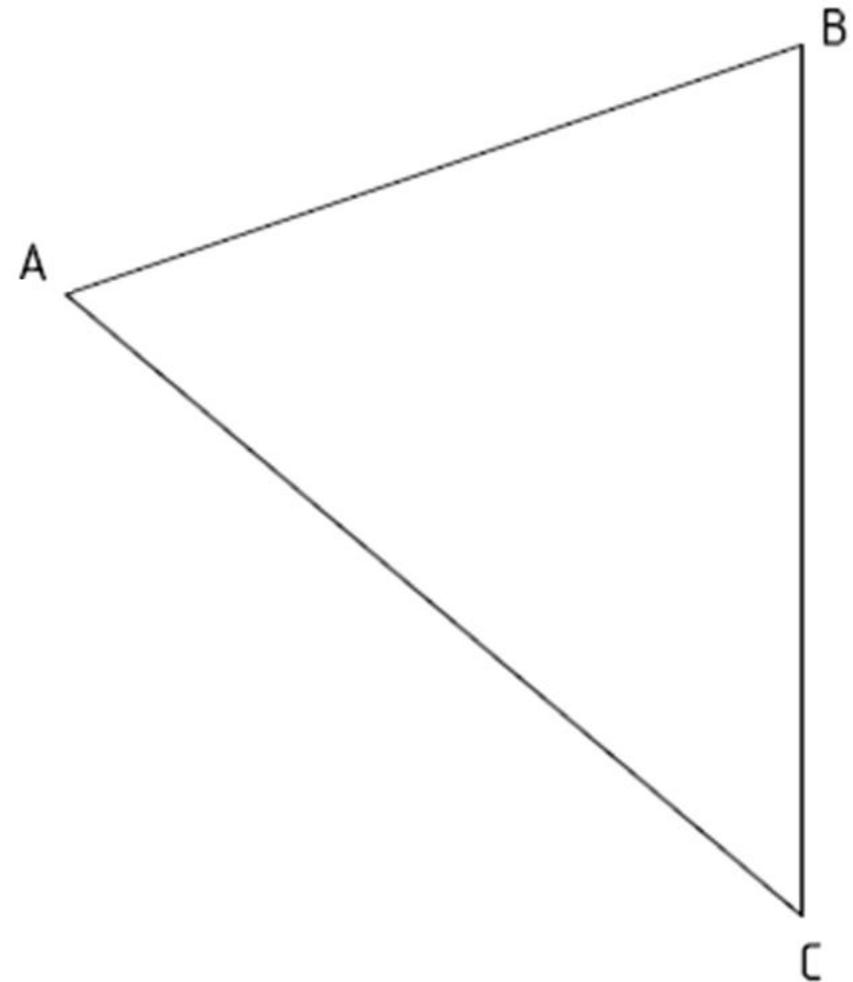
Encuentra el Baricentro (G) del siguiente triángulo



Dibuja la mediatriz n_a del siguiente triángulo

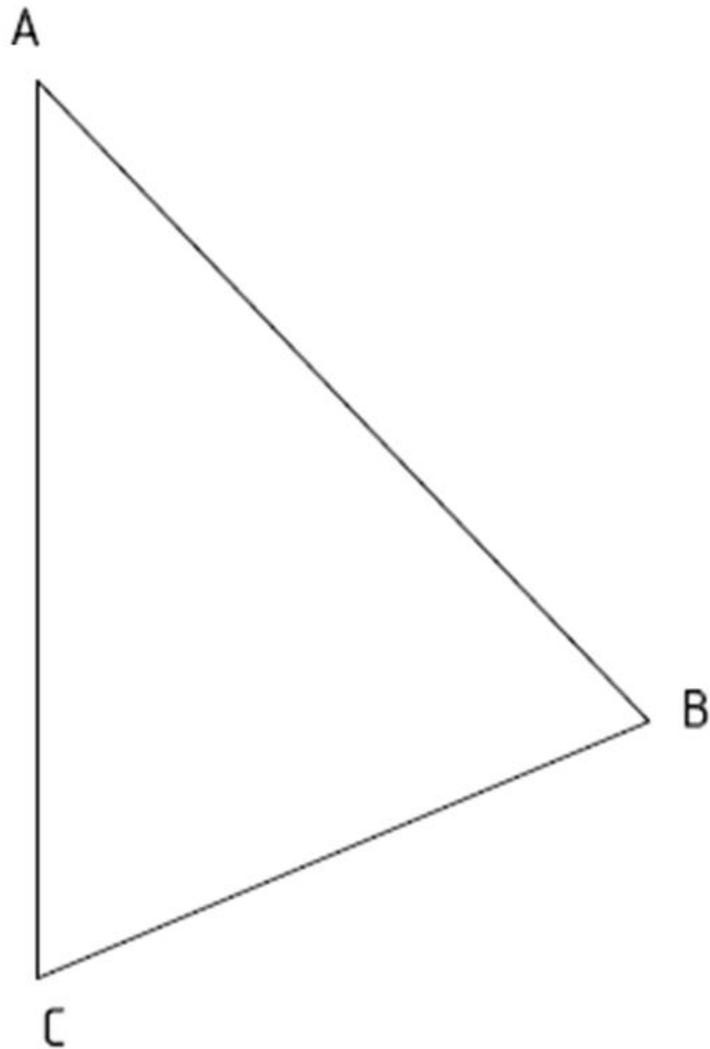


Encuentra el Circuncentro (O) del siguiente triángulo

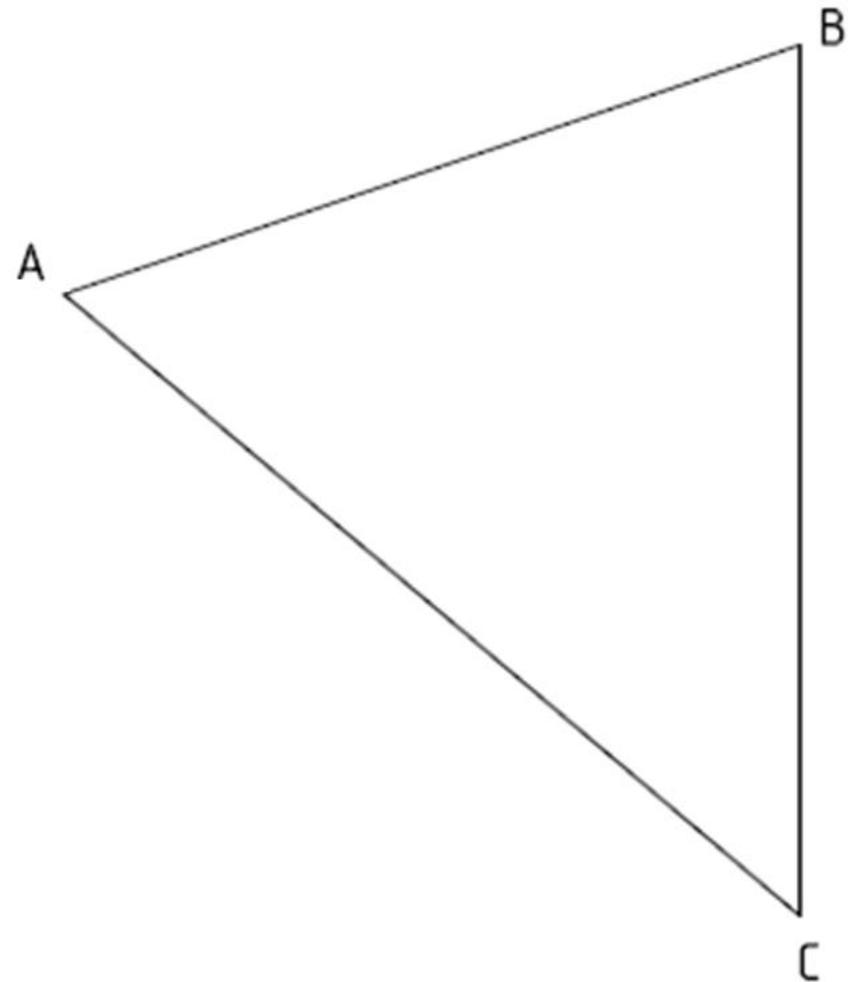


--	--	--	--	--	--

Dibuja la bisectriz w_a del siguiente triángulo

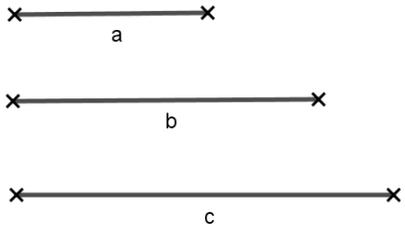


Encuentra el Incentro (I) del siguiente triángulo

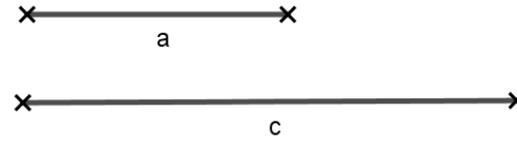


--	--	--	--	--	--

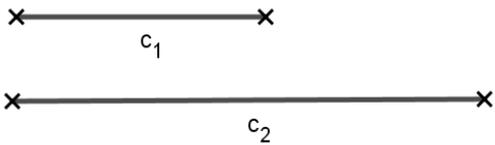
Dibuja un triángulo conocido los tres lados.



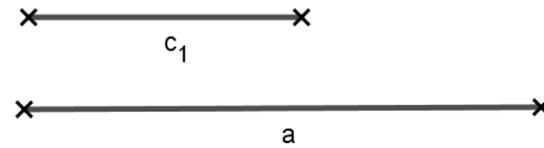
Dibuja un triángulo isósceles conociendo el lado a y los lados $b = c$



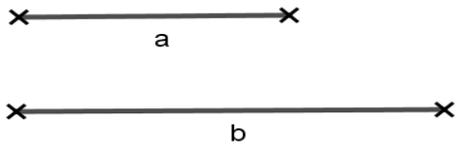
Dibuja un triángulo rectángulo conociendo los catetos c_1 y c_2



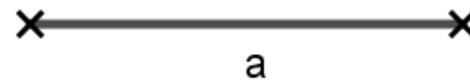
Dibuja un triángulo rectángulo conociendo un cateto c_1 y la hipotenusa a



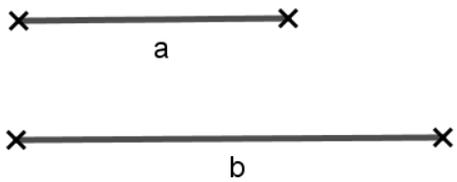
Dibuja un rectángulo conocido los lados a y b



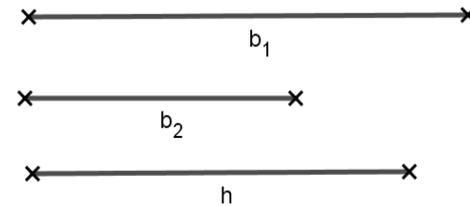
Dibuja un rombo conociendo el lado a y un ángulo de 60°



Dibuja romboide conociendo los lados a, b y que uno de los ángulos es de 60°

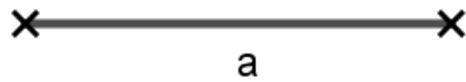


Dibuja un trapecio rectángulo la base mayor b_1 , la base menor b_2 y la altura h.

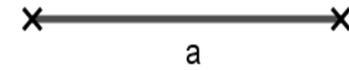


ACTIVIDAD 28

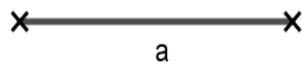
Dibuja un cuadrado conociendo el lado.



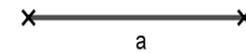
Dibuja un pentágono conociendo el lado



Dibuja un hexágono conociendo el lado



Dibuja un octógono conociendo el lado.



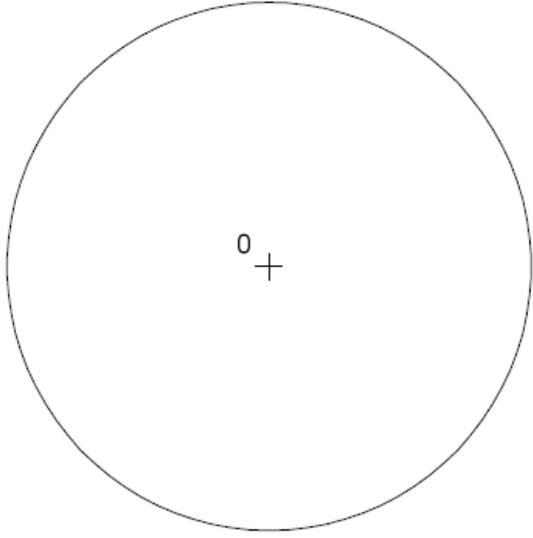
DIBUJO TÉCNICO

16.4. Construye correctamente polígonos regulares conociendo el lado, aplicando los trazados al diseño modular.

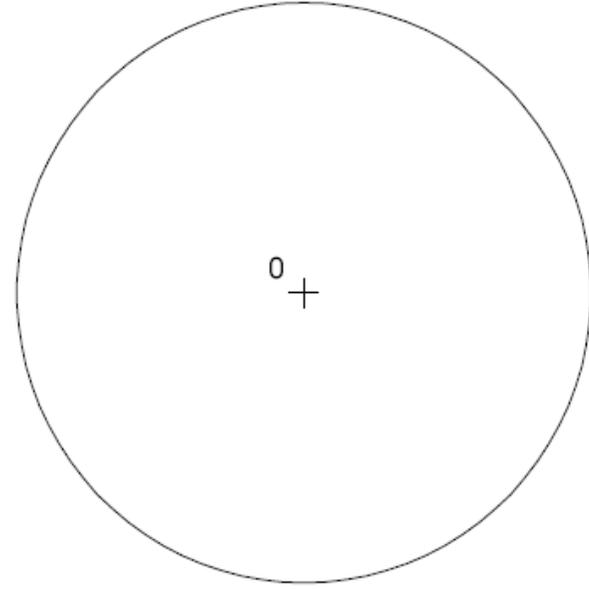
Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

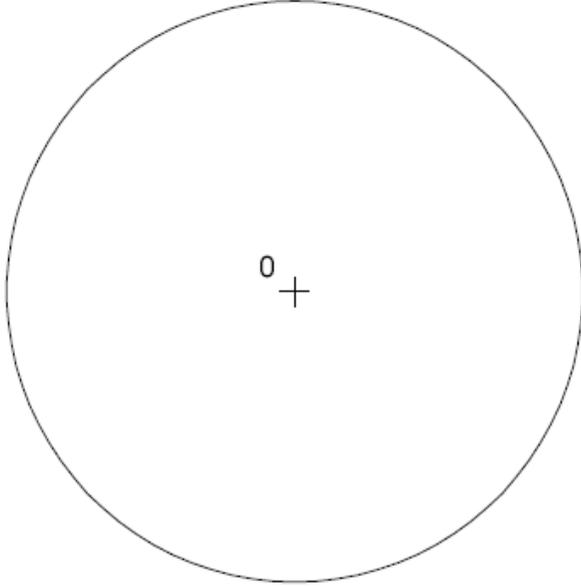
Dibuja un cuadrado inscrito en la circunferencia dada



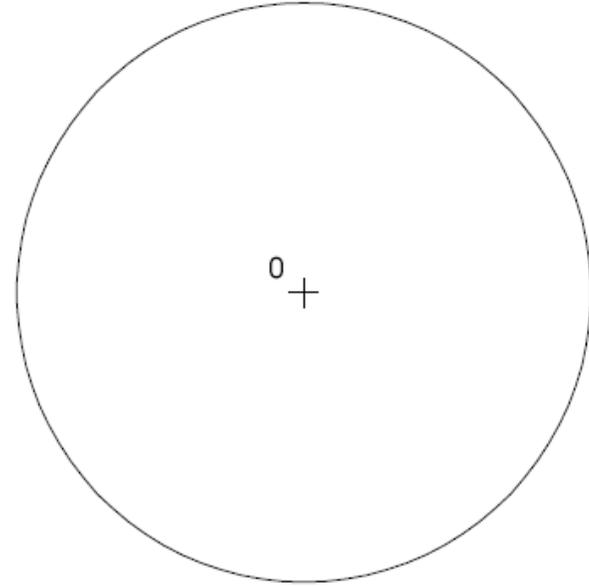
Dibuja un hexágono inscrito en la circunferencia dada.



Dibuja un triángulo equilátero inscrito en la circunferencia inscrita dada.



Dibuja un pentágono inscrito en la circunferencia dada



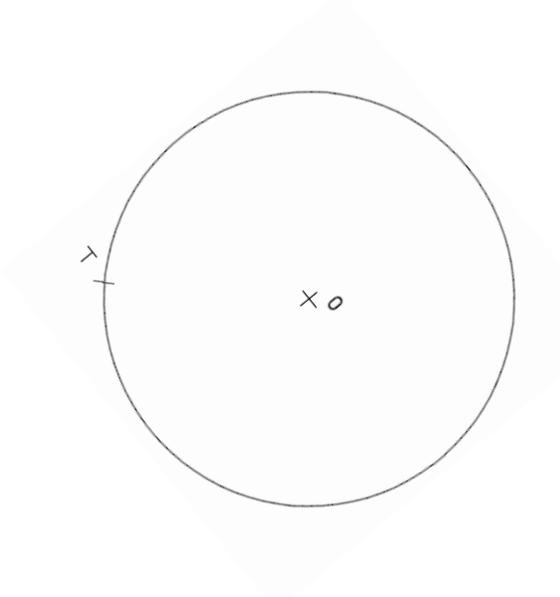
DIBUJO TÉCNICO
ACTIVIDAD 29

15.1. Resuelve problemas sencillos aplicando los lugares geométricos conocidos: circunferencia, mediatriz y bisectriz.

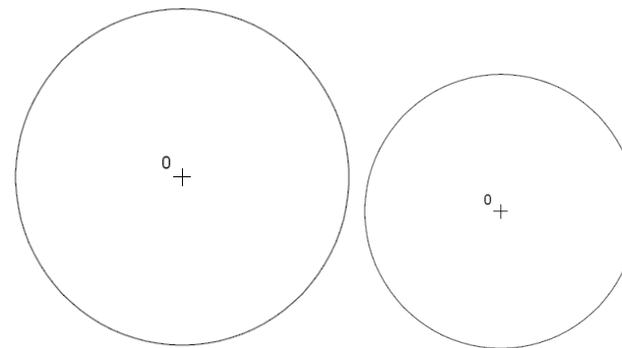
Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

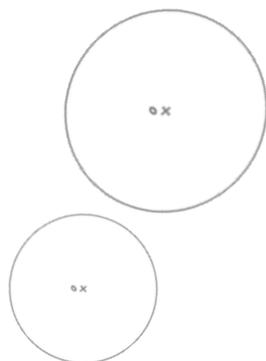
Dibuja una circunferencia tangente exterior y otra interior de 15 mm de radio, tangentes a la dada en el punto T



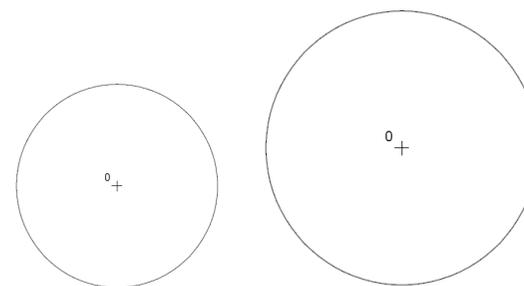
Dibuja dos circunferencias tangentes exteriores a las dadas que tengan un radio de 20mm



Dibuja dos circunferencias tangentes interiores a las dadas que tengan un radio de 50 mm.



Dibuja una circunferencia tangente exterior y otra tangente interior a las dadas, de radio 45mm



DIBUJO TÉCNICO
ACTIVIDAD 30

17.1. Resuelve correctamente los casos de tangencia entre circunferencias, utilizando adecuadamente las herramientas.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

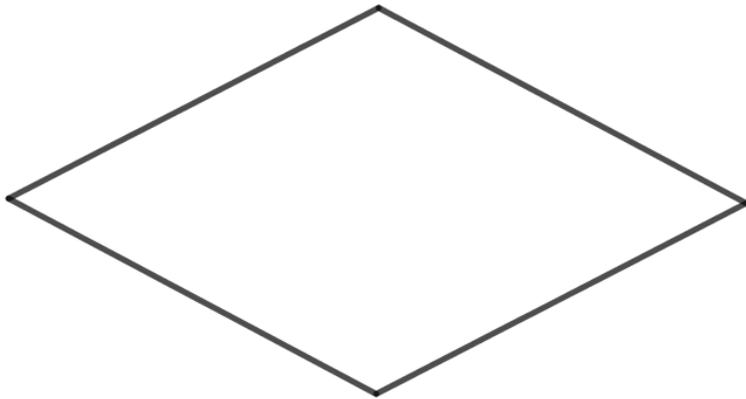
Dibuja un óvalo conociendo el eje mayor AA'



Dibuja un óvalo conociendo el eje menor BB'



Dibuja un óvalo inscrito en el rombo.



Dibuja un ovoide conociendo el eje menor BB'



DIBUJO TÉCNICO
ACTIVIDAD 31

18.1. Construye varios tipos de óvalos y ovoides, según distintos datos.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--	--

Dibuja en la hoja en blanco de la izquierda una espiral de dos centros (1cm) y en esta una espiral de tres centros partiendo del triángulo equilátero dado.



DIBUJO TÉCNICO
ACTIVIDAD 32

18.2. Construye espirales a partir de dos o más centros.

NOTA SOBRE:

--	--	--	--	--	--

Dibuja una espiral de cuatro centros partiendo del cuadrado dibujado. En la hoja de la izquierda dibuja una de seis centros (1cm de lado)



DIBUJO TÉCNICO
ACTIVIDAD 33

18.2.Construye espirales a partir de dos o más centros

NOTA SOBRE:

--	--	--	--	--	--

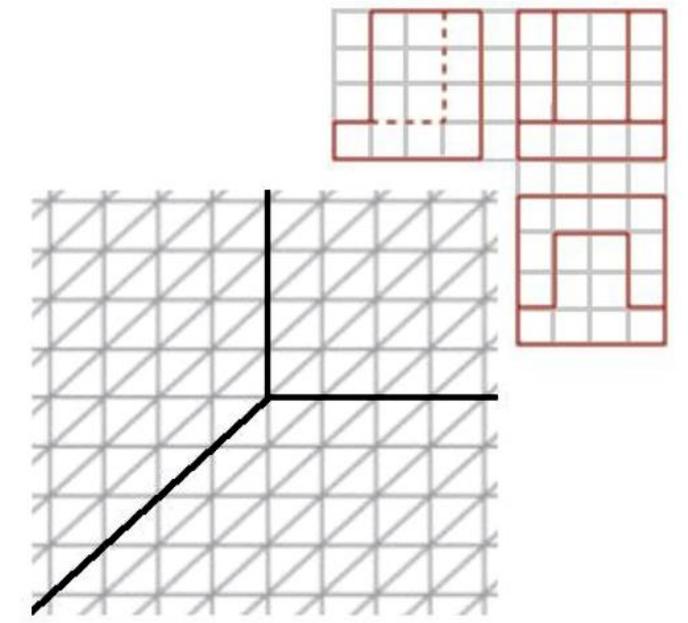
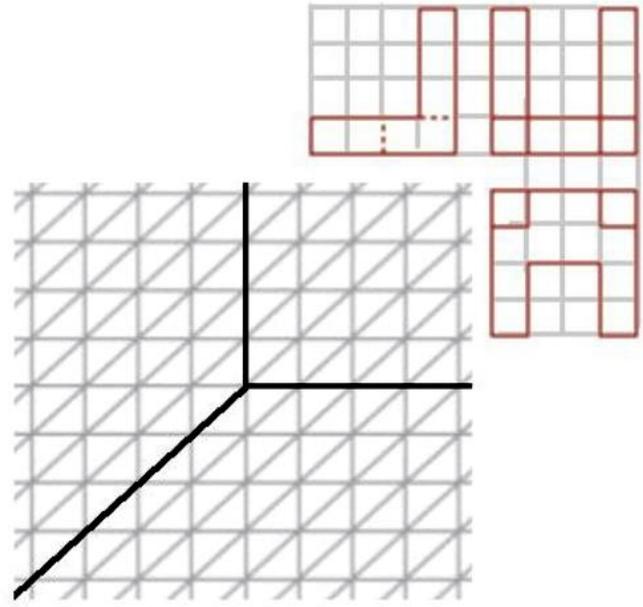
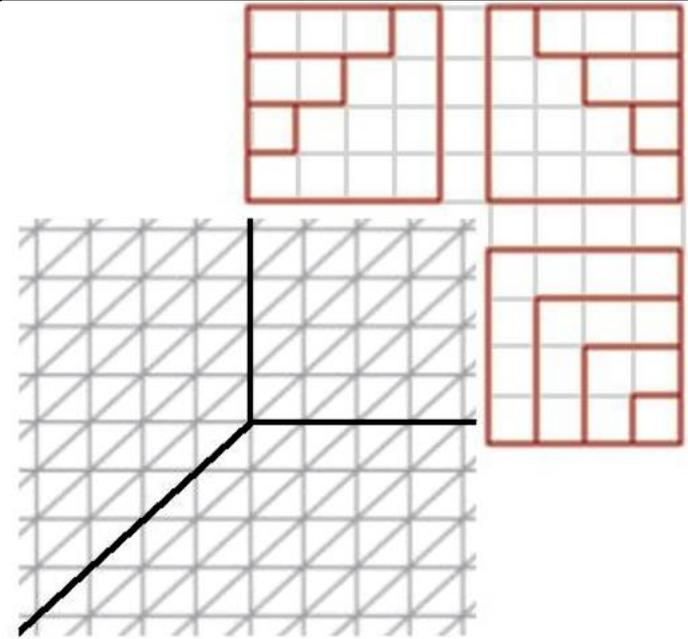
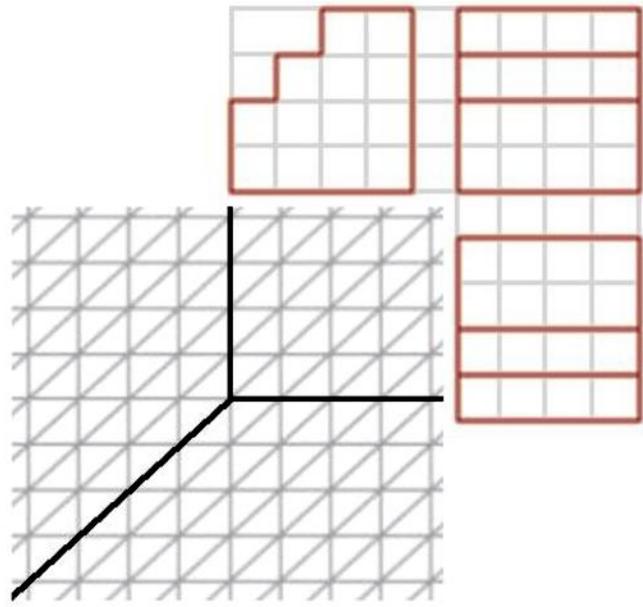
<p>ACTIVIDAD 34</p>	<p>19.1. Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.</p>	<p>Nota sobre:</p>					
---------------------	--	--------------------	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 35

19.1 Dibuja las vistas principales de volúmenes sencillos e interpreta correctamente los elementos básicos de normalización.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--



ACTIVIDAD 36

20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 37

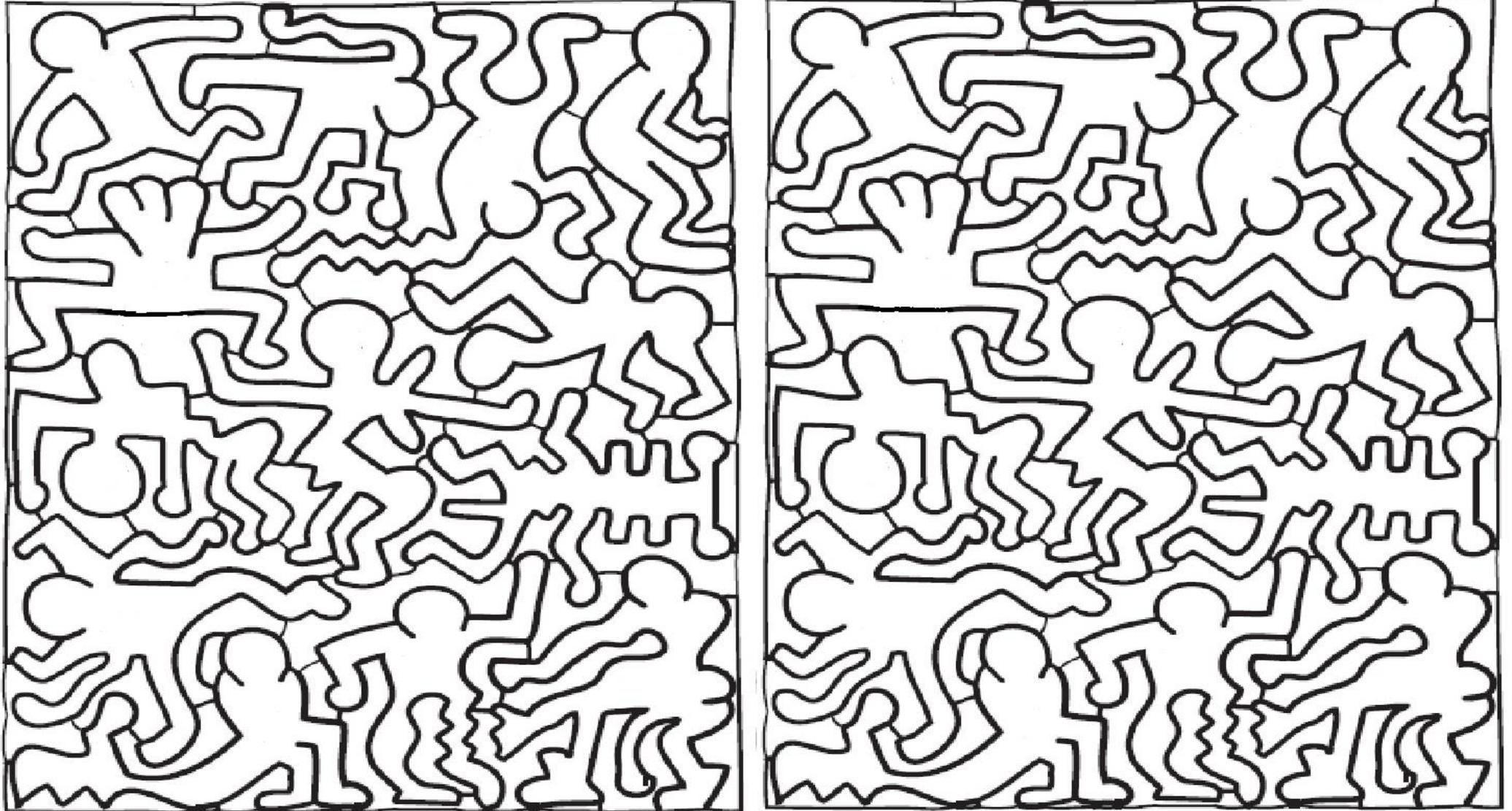
20.1. Construye la perspectiva caballera y perspectiva isométrica de volúmenes sencillos.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 38

Colorea los dos modelos utilizando los colores pigmento primarios en el de la izquierda, y los colores pigmento secundarios en el de la derecha. Utiliza lápices de colores y rotuladores, para variar el nivel de saturación destaca con rotuladores las figuras que más te llamen la atención. También debes utilizar distintos grados de luminosidad.



5.1. Experimenta con los colores primarios y secundarios estudiando la síntesis aditiva y sustractiva y los colores complementarios.

Nota sobre:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

ACTIVIDAD 39	Realiza una composición abstracta en los distintos cuadrantes intentando expresar la sensación que se expresa en cada una de ellas				
FRIO			SOLEDAD		
PAZ			EUFORIA		
5.3. Realiza composiciones abstractas con diferentes técnicas gráficas para expresar sensaciones por medio del uso del color.			Nota sobre:		

ACTIVIDAD 40	Realiza un collage en el que mezcles papel de periódicos, revistas, cartones, mezclándolos con témperas y más técnicas gráficas.					
1.4. Experimenta con las témperas aplicando la técnica de diferentes formas (pinceles, esponjas, goteos, distintos grados de humedad, estampaciones...) valorando las posibilidades expresivas según el grado de opacidad y la creación de texturas visuales cromáticas.	Nota sobre:					
1.5. Aprovecha materiales reciclados para la elaboración de obras, de forma responsable con el medio ambiente, y aprovechando sus cualidades gráfico-plásticas.	Nota sobre:					