

PENDIENTES DE EPVA Curso 2018/19

Si tienes pendiente la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA) de Primero o de Segundo de ESO, lee atentamente para enterarte de lo que tienes que hacer para recuperarlas.

ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN:

EPVA 2º de ESO

Recuperación de Pendientes de Educación Plástica y Visual de Segundo de E.S.O.

Para recuperar la asignatura suspensa de Educación Plástica, Visual y Audiovisual de Segundo de ESO, es obligatorio realizar adecuadamente las siguientes dos actividades:

1. Láminas de las diferentes unidades didácticas

Se realizarán **doce** láminas correspondientes a las diferentes unidades didácticas de los contenidos de EPVA de 2º de ESO.

Las láminas están anexas en este archivo.

Las láminas, perfectamente realizadas, se irán entregando cada evaluación al profesor de Plástica o al Jefe de departamento de Dibujo según el siguiente calendario:

- Primera Evaluación, antes del **fin de trimestre**:
 - Lámina 1: Módulos I
 - Lámina 2: Módulos II
 - Lámina 3: Pictogramas I
 - Lámina 4: Pictogramas II
- Segunda Evaluación, antes del **fin de trimestre**:
 - Lámina 5: Diseño de pictogramas
 - Lámina 6: Diseño de logotipos
 - Lámina 7: El punto
 - Lámina 8: La línea
- Tercera Evaluación, antes de la **última evaluación**:
 - Lámina 9: El plano
 - Lámina 10: Círculo cromático
 - Lámina 11: Colores fríos y cálidos
 - Lámina 12: Texturas

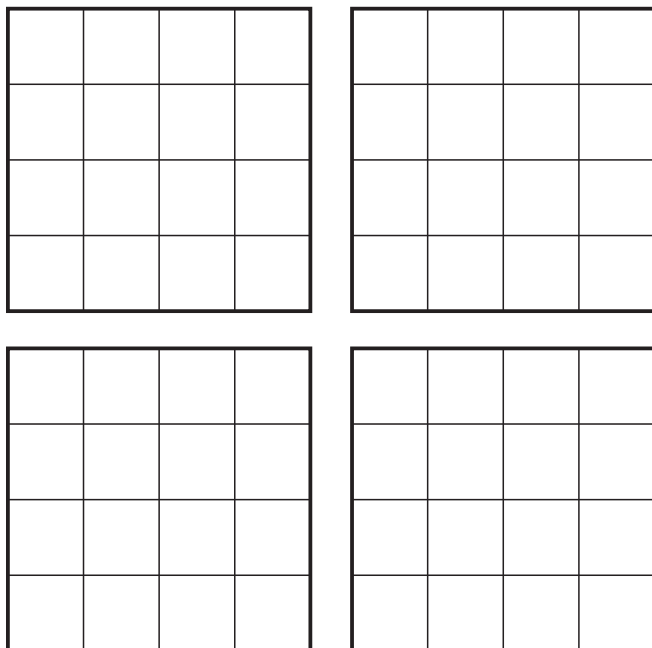
2. Examen práctico.

La prueba se realizará a mediados del segundo trimestre en el aula de Plástica.

El examen constará de un ejercicio práctico. Para realizar dicho ejercicio es imprescindible traer el siguiente material:

- Hoja de papel de acuarela tamaño A4
- Lápiz duro, goma y sacapuntas
- Compás
- Regla
- Pincel del número 3
- Paleta, trapo y tarro para el agua

Para cualquier consulta o aclaración sobre cómo se realizan las láminas, o si tienes cualquier tipo de duda, ponte en contacto con el Jefe de Departamento de Dibujo: Juan G. Moreno.



Diseña cuatro módulos diferentes utilizando como red modular las cuadrículas de arriba.

Escoge el que más te guste, completa la cuadrícula grande de la derecha utilizando la escuadra y el cartabón, y repite el módulo elegido hasta cubrir todo el recuadro. Puedes usar el tipo de ritmo modular que quieras.

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

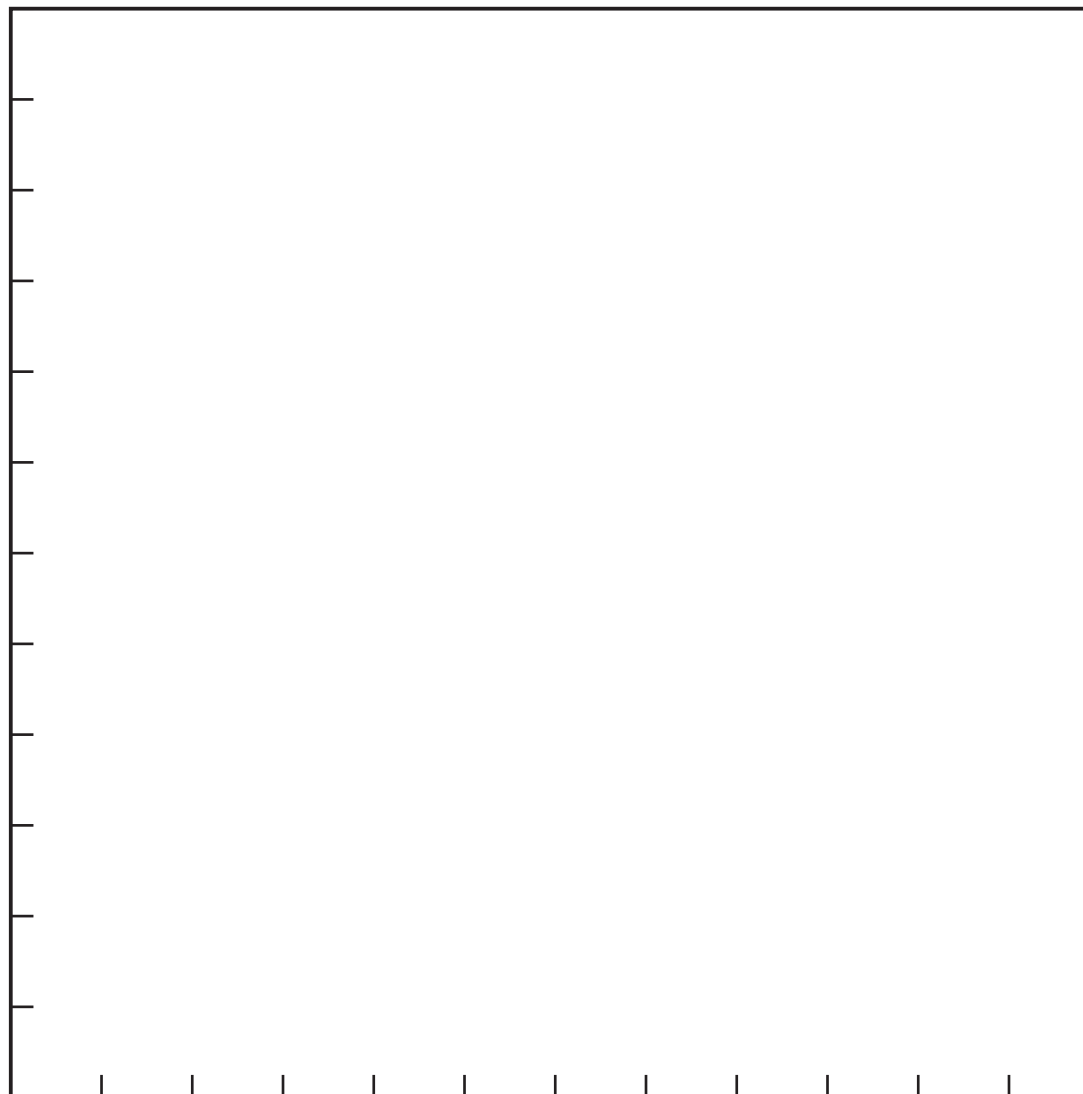
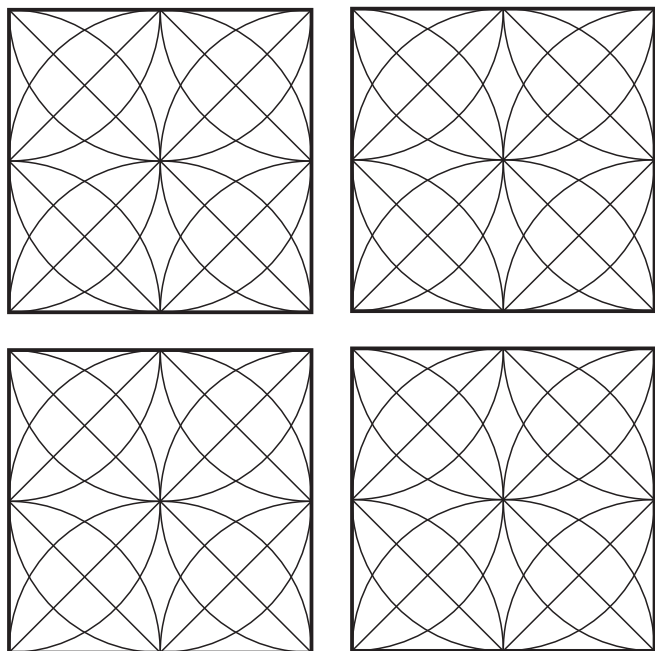


Lámina de Pendientes de EPyV de 2º de ESO. Redes modulares: Círculos



Diseña cuatro módulos diferentes utilizando las redes circulares de arriba. Escoge el que más te guste, completa el recuadro grande de la derecha dibujando los círculos con el compás y repite el módulo elegido hasta cubrir todo el cuadrado. Puedes usar el tipo de ritmo modular que quieras.
Materiales: Lápiz, rotuladores / lápices de colores, regla y compás.

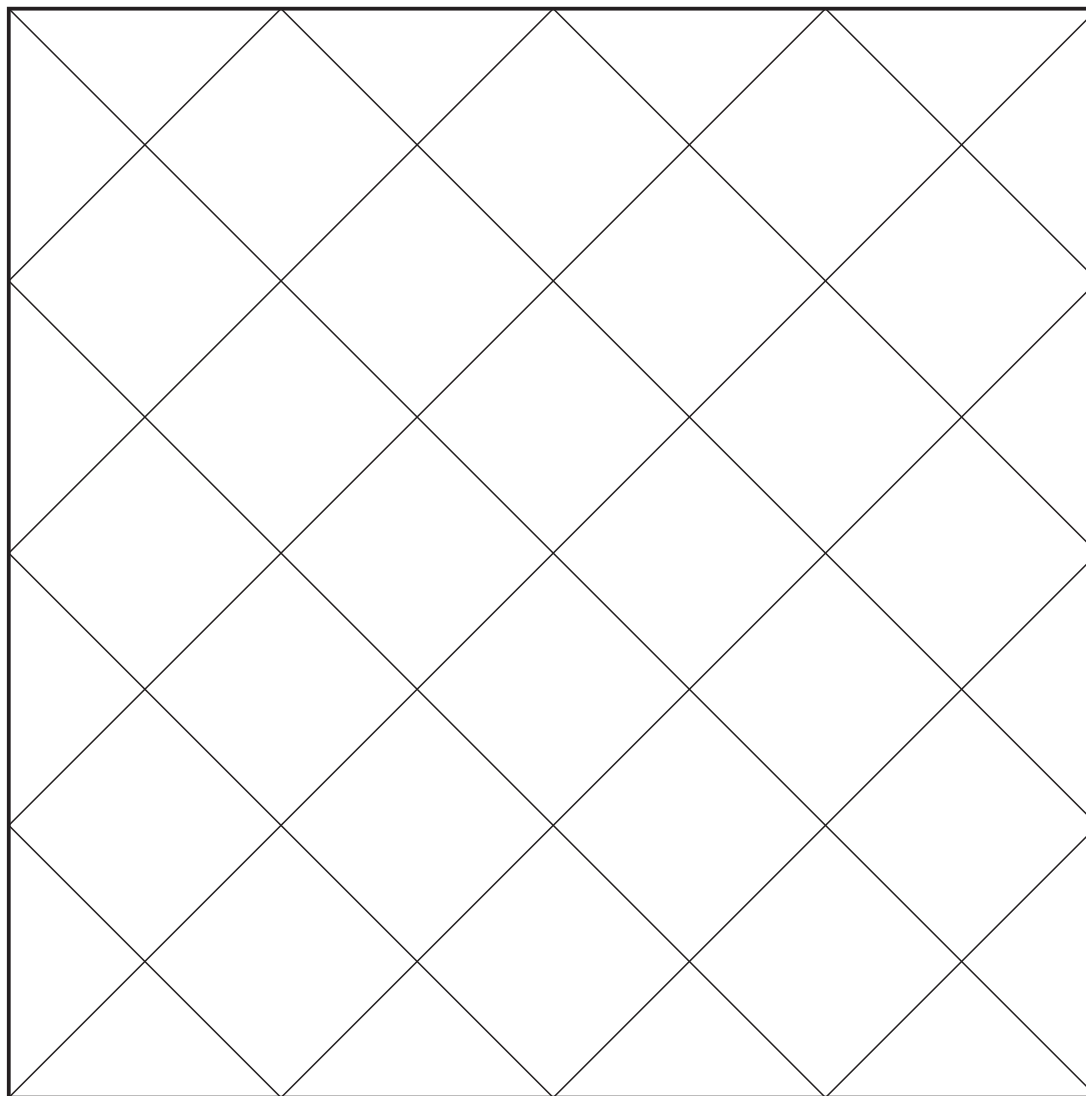
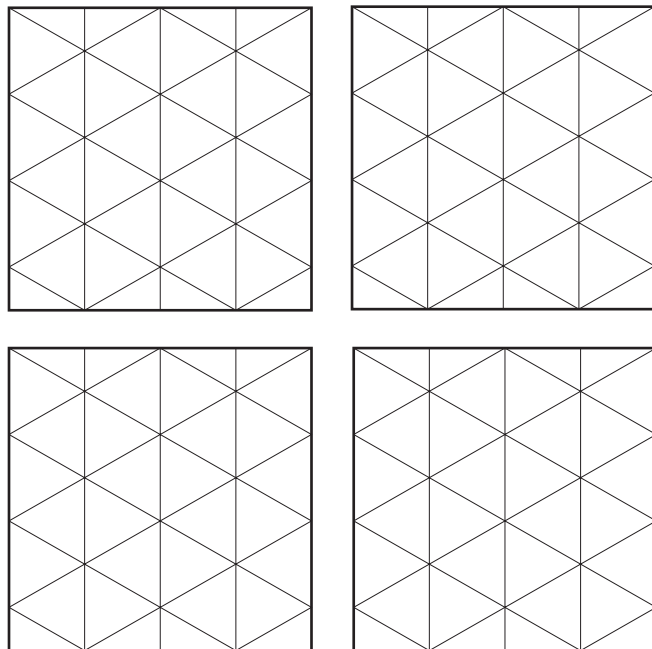


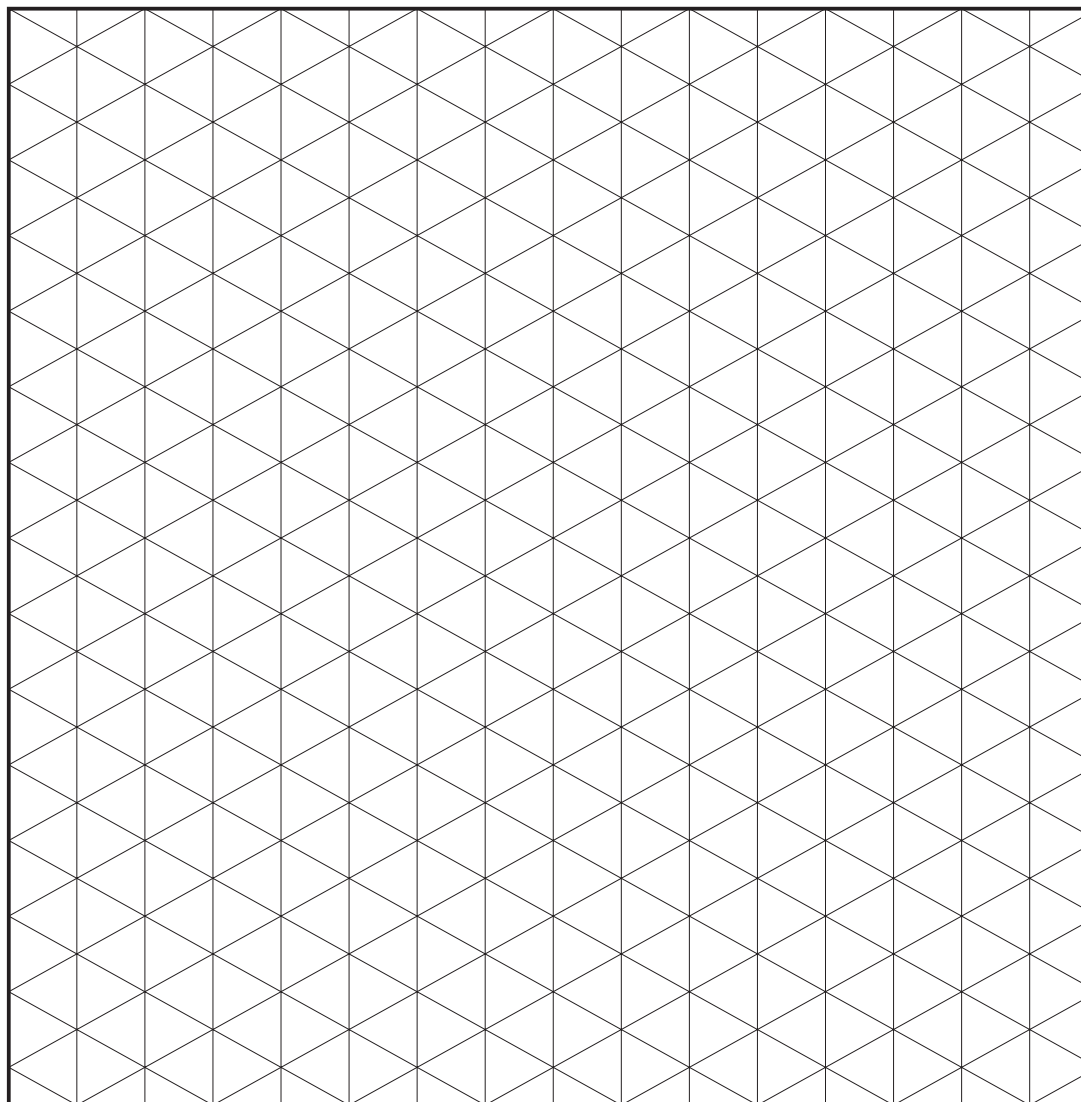
Lámina de Pendientes de EPyV de 2º de ESO. Redes modulares: Isométrica

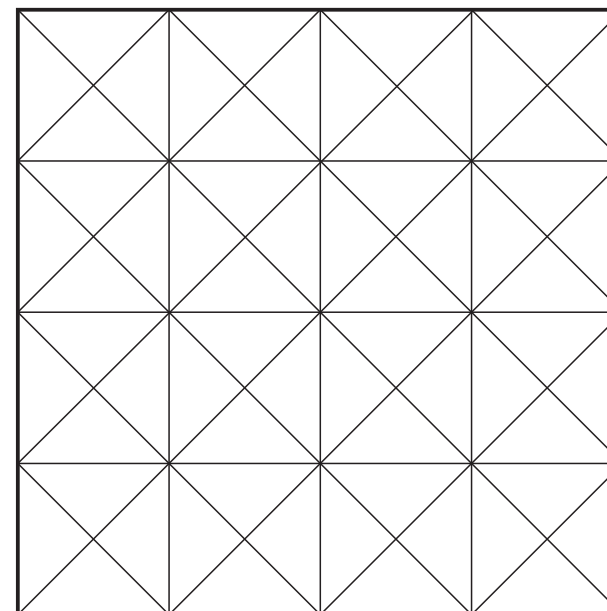
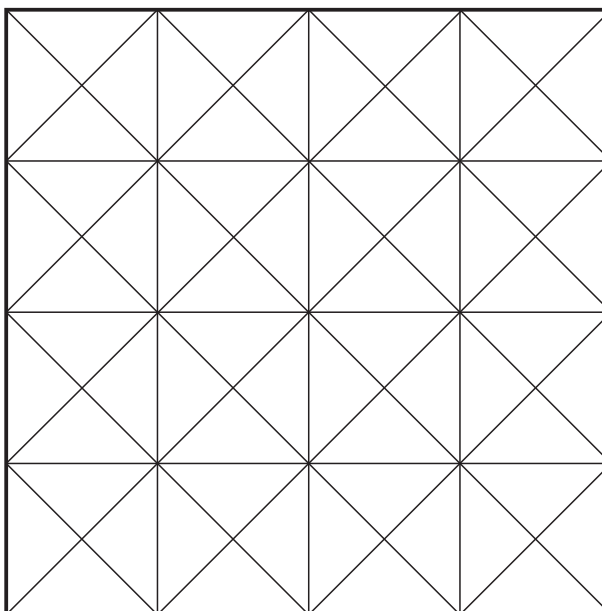
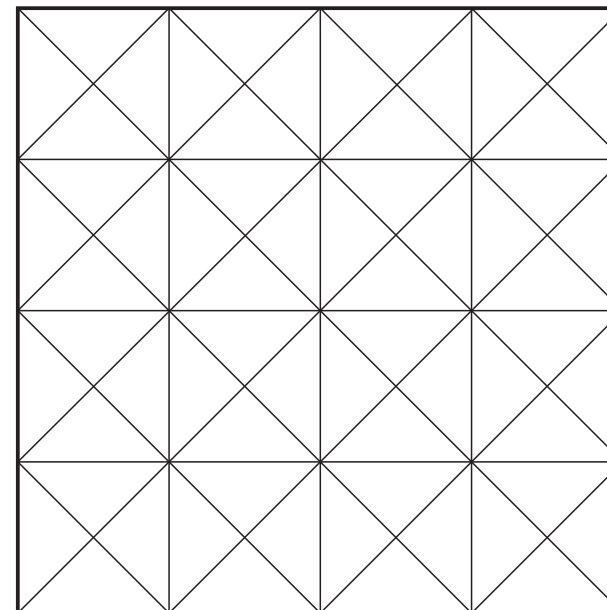
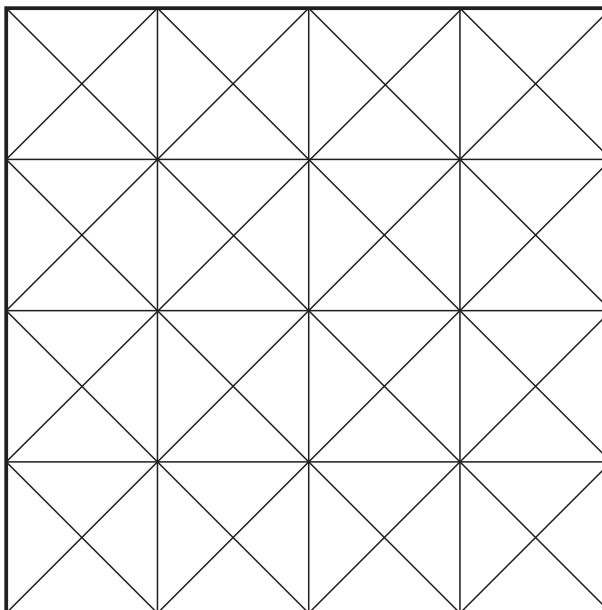


Diseña cuatro módulos diferentes utilizando las redes isométricas de arriba.

Escoge el que más te guste y realiza una composición modular en el recuadro grande de la derecha. Puedes crear efectos tridimensionales utilizando las propiedades de la red isométrica.

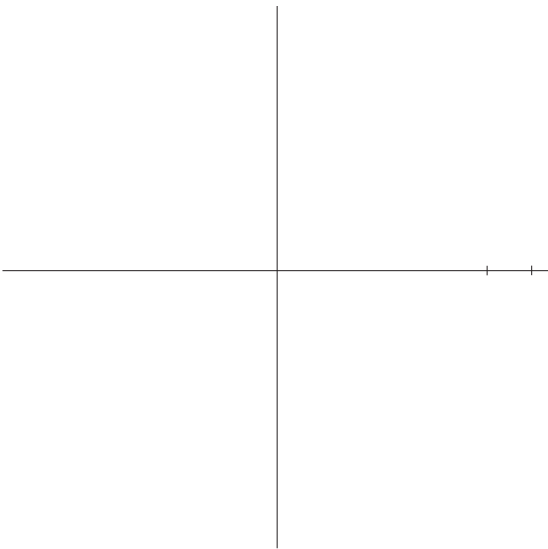
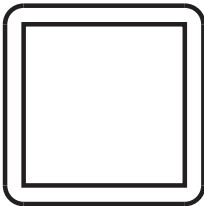
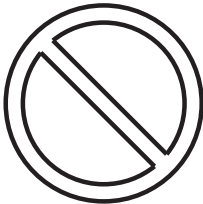
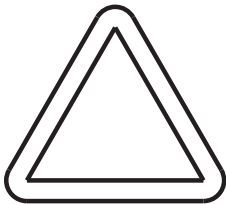
Materiales: Lápiz, rotuladores / lápices de colores.



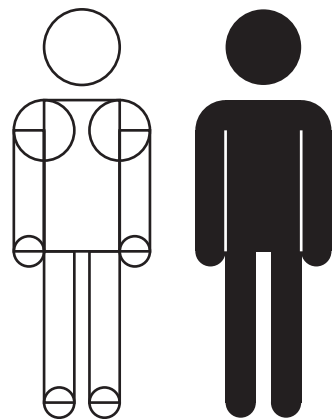


- 1.- Elegir el módulo más atractivo.
- 2.- Analizar las piezas que componen el módulo y realizar plantillas de ellas.
- 3.- Usando las plantillas, dibujar y recortar las piezas necesarias en cartulinas de colores.
- 4.- Pegar todas las piezas en una cartulina de 40 x 40 cm.

Materiales Cartulinas de colores, lápiz, reglas, tijeras y pegamento.



Completa los trazados para dibujar la forma de las señales de peligro (triángulo), prohibición (círculo) e indicación (cuadrado).
Materiales: Lápiz, regla y compás.



Mujer

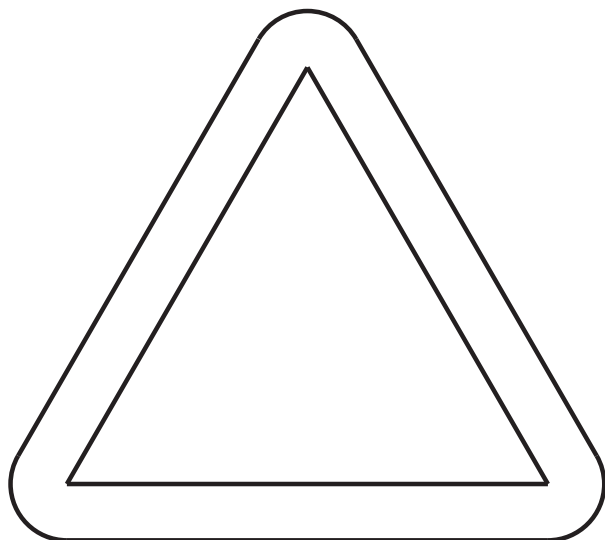
Andando

Corriendo

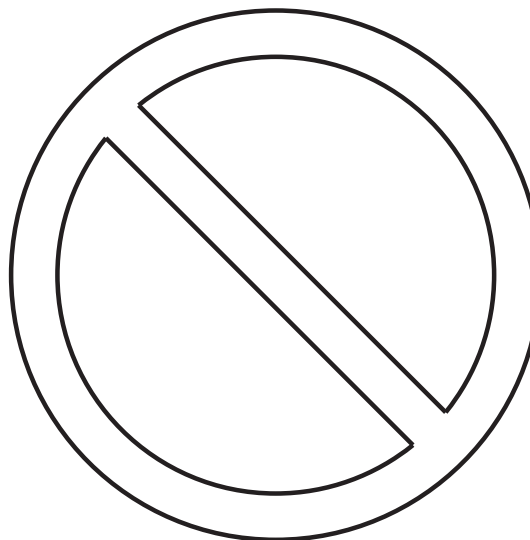
Fijándote en los ejemplos, dibuja diversos monigotes de forma esquemática y geométrica. Dibuja primero a lápiz y luego rellena la silueta con rotulador negro.

Materiales: Lápiz, regla, compás y rotulador negro.

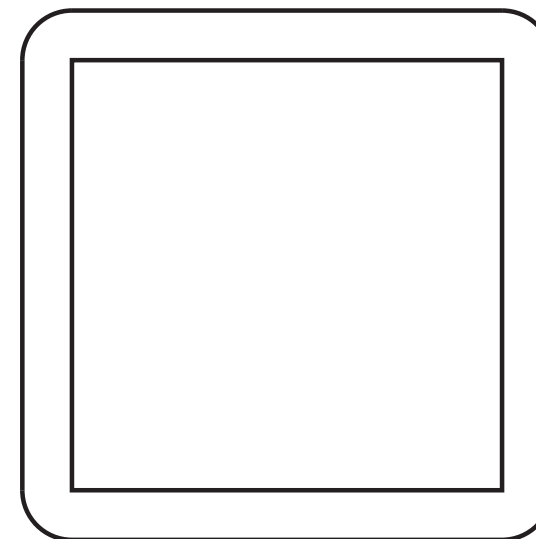
Dibuja tres pictogramas que tengan el significado propuesto. Dibuja luego otros tres libres. **Materiales:** Lápiz, regla, compás y rotuladores de colores.



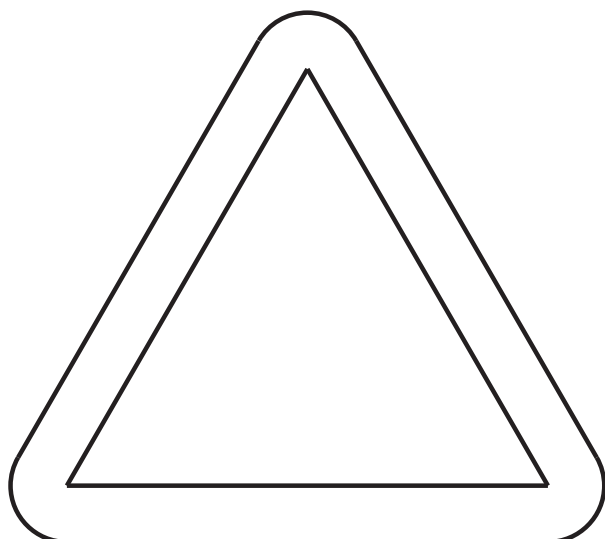
Perro peligroso

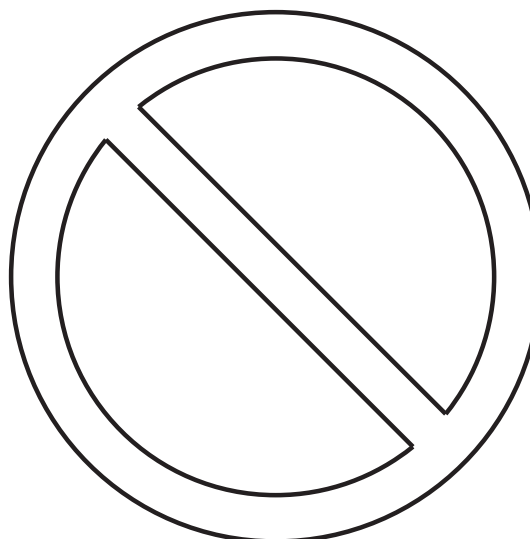


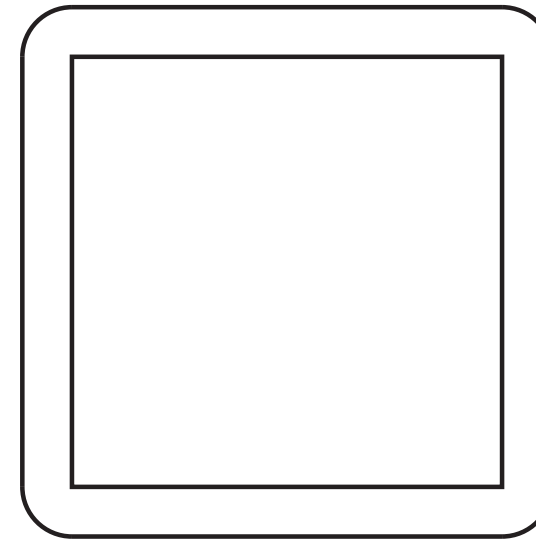
Prohibido pelearse

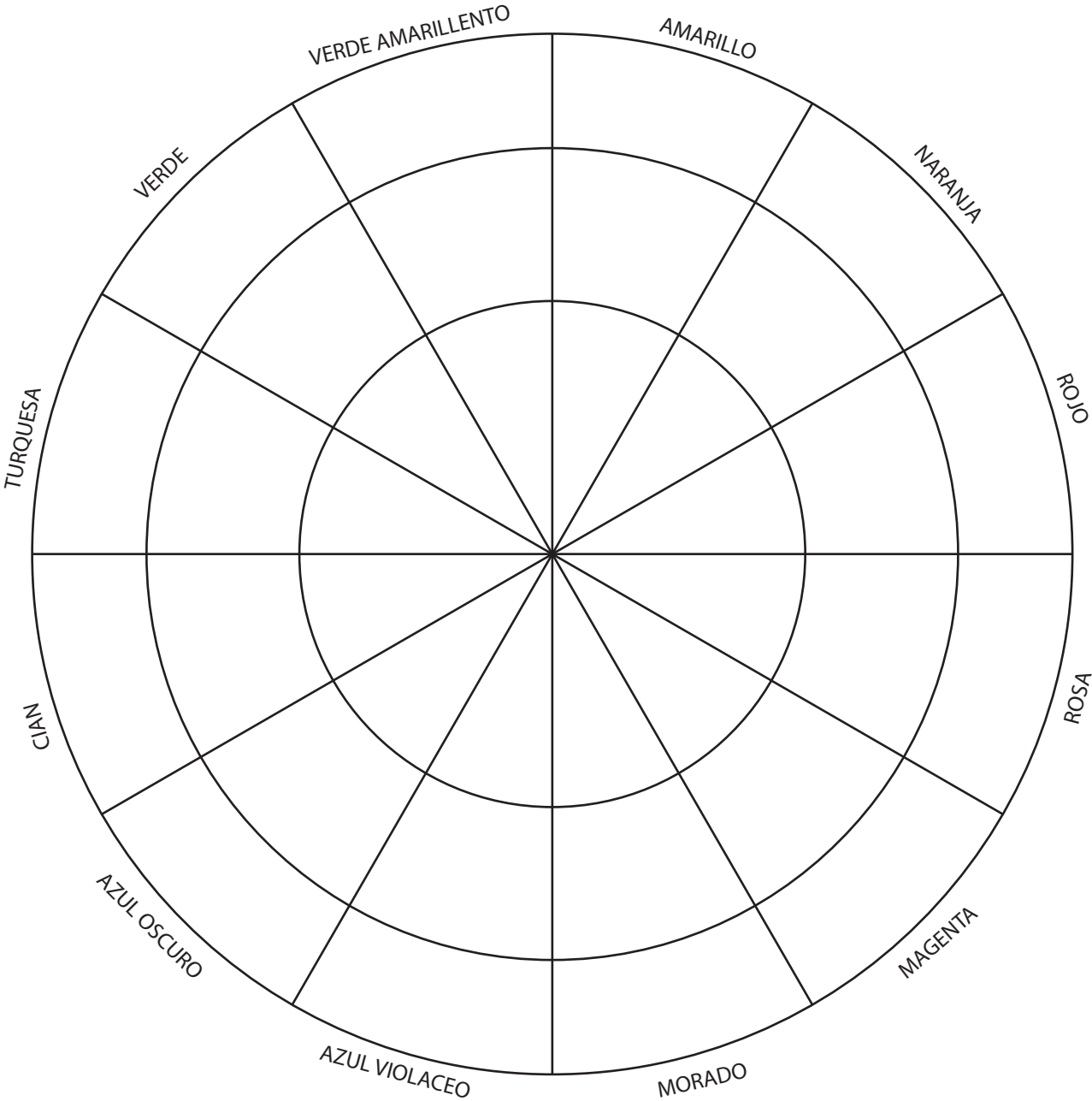


Clase de Plástica





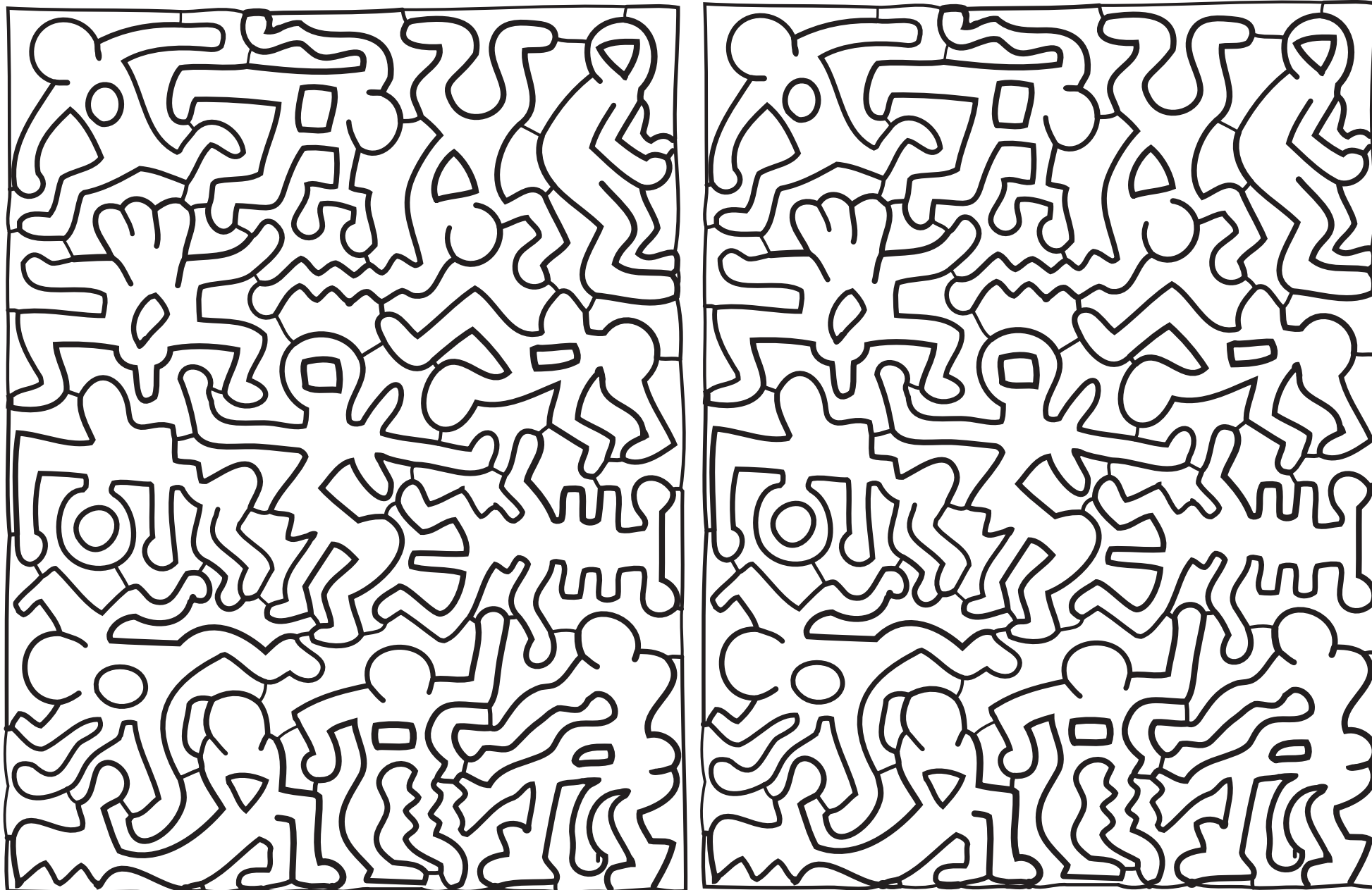




Colorea el círculo cromático realizando las mezclas de color correspondientes. De cada color harás uno normal que se pondrá en medio, otro oscuro por la parte exterior y otro claro por la parte interior.

Materiales: témperas (cian, amarillo, magenta, blanco y negro) o lápices de colores.

Diseña un logotipo de la marca propuesta. Invéntate dos productos más y diseña sus logotipos. **Materiales:** Lápiz, regla, compás y rotuladores de colores.



Colorea, utilizando colores fríos o cálidos, cada uno de los diferentes planos que forman la composición basada en una obra de Keith Haring. **Materiales:** Rotuladores y lápices de colores.



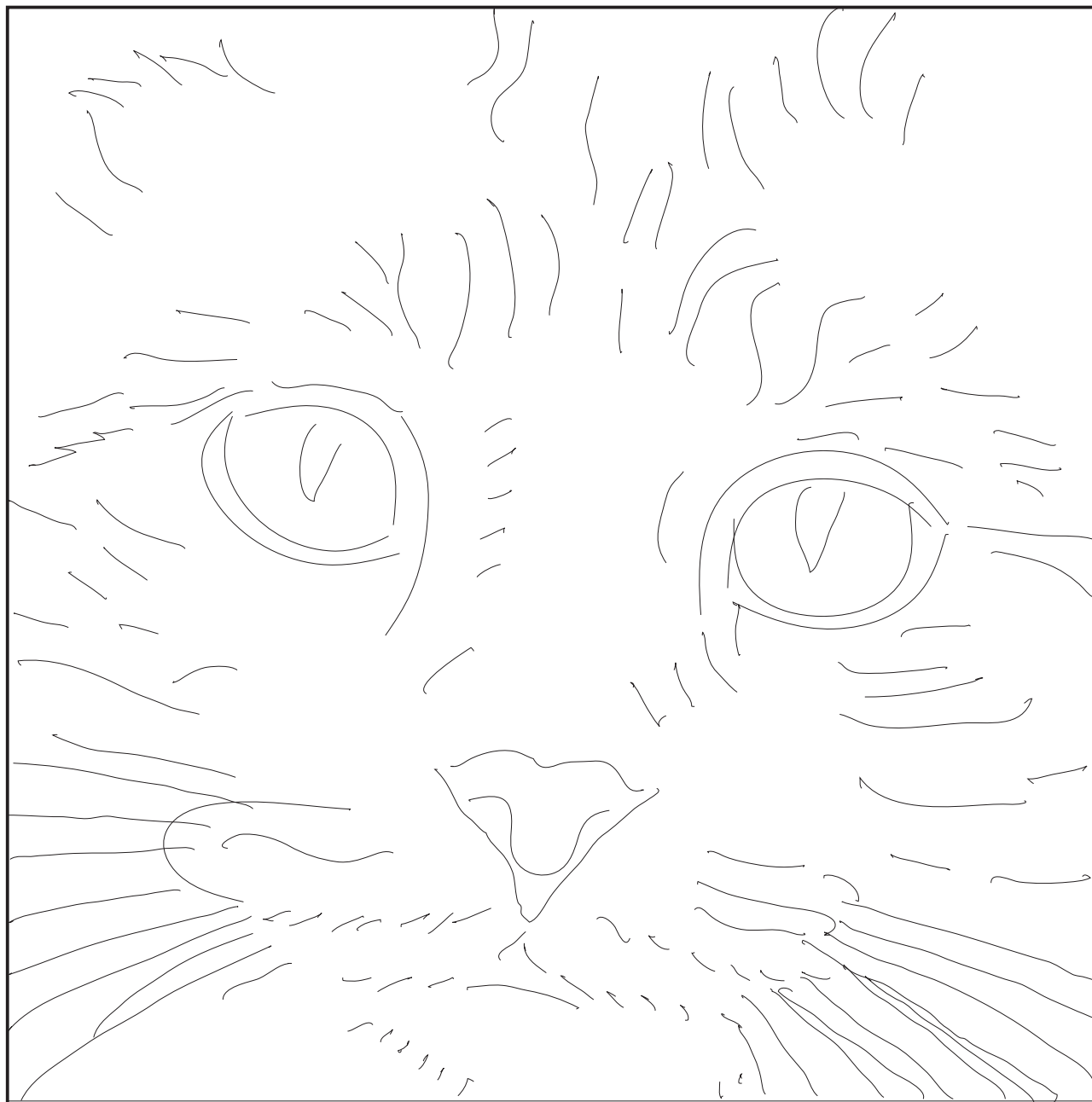
Colorea el dibujo utilizando la técnica puntillista. **Materiales:** Rotuladores de colores.

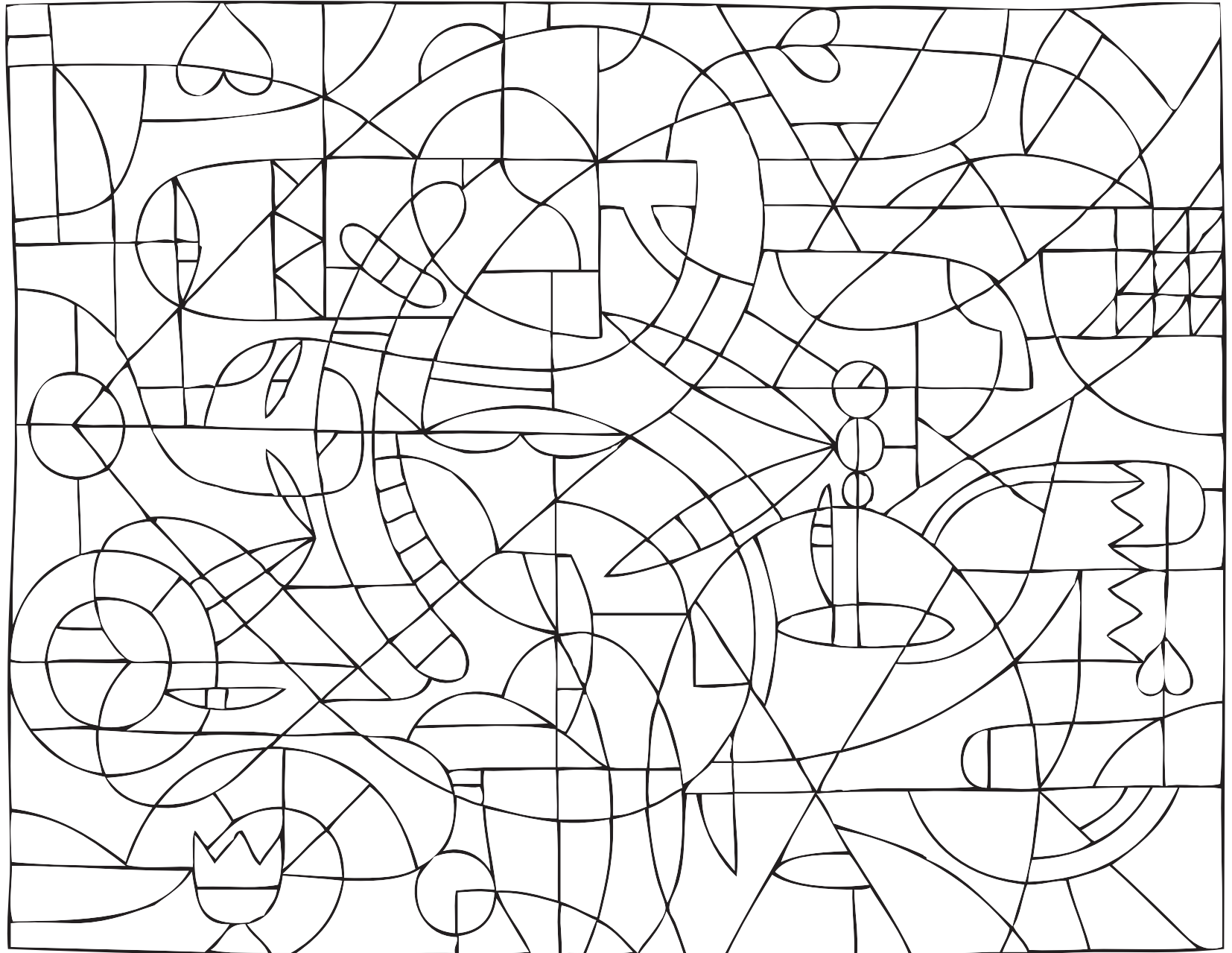




Sombrea el dibujo utilizando tramas lineales.

Materiales: Bolígrafo o rotulador negro de punta muy fina.





Colorea, utilizando el mayor número de colores posible, los diferentes planos que forman la composición.

Materiales: Rotuladores y lápices de colores.

Lee en tu cuaderno y responde a las siguientes preguntas:

1.- ¿Qué es la textura en el Lenguaje Plástico y Visual?

2.- ¿Qué dos finalidades puede tener la textura?

3.- Explica un ejemplo donde se utilice la textura con una finalidad práctica

4.- Enumera cinco ejemplos de texturas naturales

5.- Enumera cinco ejemplos de texturas artificiales

6.- Explica la diferencia entre las texturas táctiles y visuales:

7.- Indica si los siguientes ejemplos de texturas son táctiles o visuales:

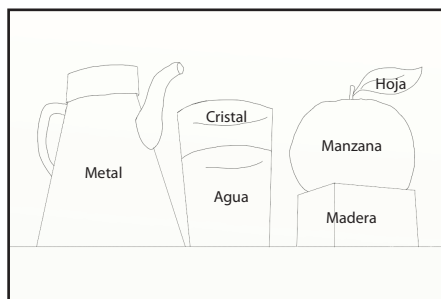
Tronco de un árbol

Fotografía de una piedra

Escultura de barro

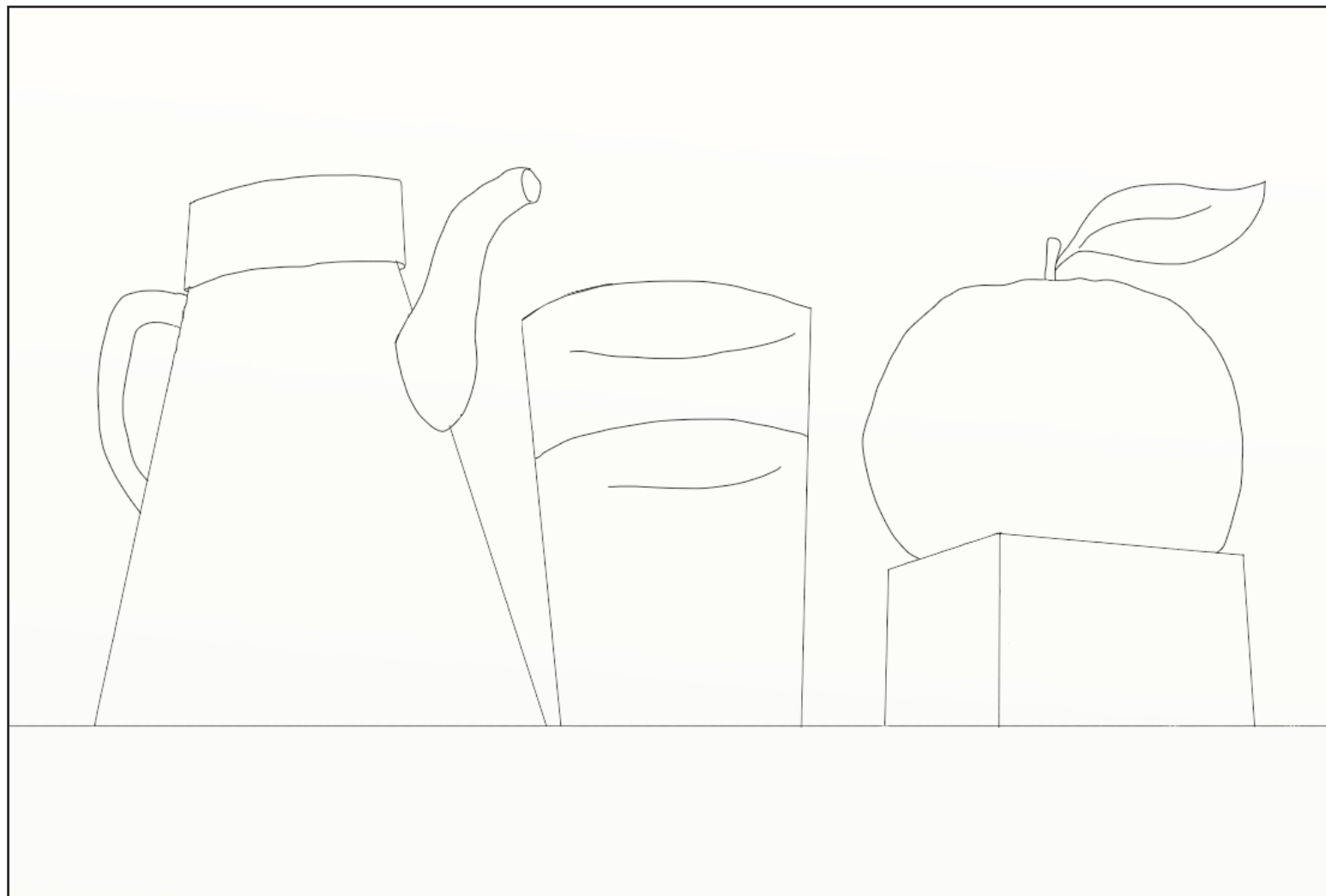
Pared de gotelé

Estampado de una tela



Sombrea el dibujo procurando reproducir las texturas correspondientes.

Materiales: Lápiz.



Pega en cada recuadro un recorte (tamaño 8 x 12 cm.) de la textura indicada.
Materiales: *Témpera o tinta china.*

(Madera)

(Piedra)

(Césped)

(Piel de animal)

Pega en cada recuadro un recorte (tamaño 8 x 12 cm.) de una textura libre.
Materiales: *Témpera o tinta china.*