

PLAN DE RECUPERACIÓN CURSO 2020-2021

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO

Para superar la materia es necesario que realices adecuadamente todos los trabajos propuestos. Los contenidos , criterios de calificación,estándares de aprendizaje varían por lo que es imprescindible que los presentes todos. Te animo a que los hagas poco a poco y si es necesario te puedo ayudar en los recreos (jueves o viernes)

Los trabajos terminados se enviarán al correo visuper20@gmail.com

Como son trabajos muy visuales, éstos deben verse correctamente, nítidos, ten en cuenta el color claro del lápiz, utiliza adecuadamente la cámara de tu móvil. **Es fundamental el poner tu nombre y apellidos a todos los trabajos, si no es así no se valorarán.**

Los trabajos se realizarán en láminas de dibujo y ten en cuenta que para algunos de ellos es indispensable hacer un cajetín.

Para facilitarlas entregas te propongo que hagas dos entregas

Listado de trabajos

PRIMER GRUPO

FECHA DE ENTREGA : 18 de diciembre

- 1- Ejercicio de la abubilla
- 2- Dibujo libre realizado con tinta
- 3- Trazados básicos (es necesario hacer cajetín)
- 4 -Simetría , ánfora sombreada a lápiz grafito
- 5- Polígonos regulares (es necesario hacer cajetín)

SEGUNDO GRUPO

FECHA DE ENTREGA : 12 DE MARZO

- 6- Dibujo de la mano con cuadrícula
- 7- Ejercicio de óvalos y ovoides
- 8- El color (mezclas hechas con témpera)
- 9- Trabajo teórico sobre artistas plásticos españoles (Goya, Velázquez, Dalí, Picasso)

ACTIVIDAD 1

LA ABUBILLA

En esta actividad se trabaja los criterios 1 y 4

Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas-

OBJETIVOS:

- Valorar y respetar la fauna autóctona de Canarias
- Fomentar la creatividad del alumnado.
- Iniciarse en la proporcionalidad en el dibujo
- Adquisición de un nivel de trabajo aceptable para 3º ESO
- Utilización correcta de los lápices de colores

Explicación de la actividad:

El ejercicio consiste en dibujar una abubilla en un espacio rural o urbano. El alumnado podrá realizar el trabajo adaptándolo al nivel de iconicidad que considere oportuno, puede recurrir a formas geométricas, si así fueran sus preferencias. La abubilla debe estar bien visible y el fondo ha de estar trabajado, no se acepta un fondo en blanco.

Terminada la fase de dibujo se pintará todo con lápices de colores



ACTIVIDAD 2

LA MANCHA

En esta actividad se trabaja los criterios 1, 3 y 4

Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura

Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas-

OBJETIVOS:

- Fomentar la creatividad del alumnado.
- Experimentar con la tinta china
- Desarrollar la capacidad generadora de imágenes a partir de una mancha

- Combinar la tinta con otras técnicas gráficas.
- Convertir una imagen abstracta en figurativa

Explicación de la actividad:

Para iniciar el ejercicio basta con echar varias gotas de tinta china en un papel , sin dejar secar mueves las gotas a tu antojo , con ayuda de una pajita o un objeto similar , mientras soplas se irá generando una imagen.

En esta actividad entra en juego la casualidad y tu capacidad innata para componer en un soporte. De forma intuitiva se puede mojar el papel con agua para modificar la imagen y crear distintos grises

Dejas secar el dibujo y continuas manipulando el trabajo de manera que el resultado final tenga un cierto parecido con la realidad: espacios , objetos, animales,etc.

EJERCICIO 3

TRAZADOS BÁSICOS (Repaso de contenidos 1º ESO)

En esta actividad se trabaja el criterio 7

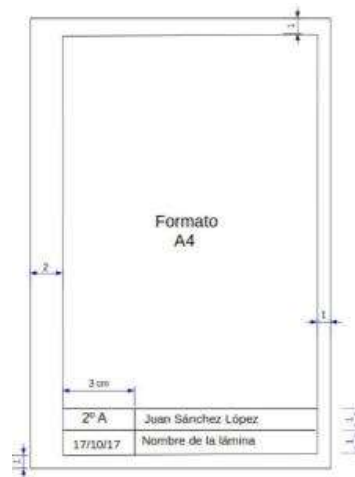
Reconocer y diferenciar los elementos de la geometría plana, mediante el análisis de sus características, propiedades y relaciones, y a través del uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales .Resolver ejercicios básicos de geometría plana.

OBJETIVOS:

- Utilización adecuada de las herramientas propias del dibujo.
- Consolidación de conceptos básicos de geometría plana. Paralelismo, perpendicularidad, mediatriz , bisectriz, teorema de tales.
- Aprender a medir correctamente
- Utilización correcta de la nomenclatura básica en la geometría plana

Explicación de la actividad:

Dibuja en primer lugar un cajetín . Mira el esquema



Divide la lámina en 6 partes iguales y resuelve

- Calcula la **mediatriz** de un segmento de 5´5cm
 - Traza dos **rectas paralelas** de 6´3cm y 4´8 cm
 - Halla la **bisectriz** de un ángulo de 60°
 - Traza una **perpendicular que pasa por un punto exterior** a una recta
 - Divide un segmento de 5cm en cuatro partes iguales. Utiliza el método del **teorema de tales**.
 - Dibuja un **ángulo de 90°** utilizando el compás
- En cada espacio pon el título de cada ejercicio con letra mayúscula, para simplificar , escribes lo que aparece en negrita. Mide correctamente.

ACTIVIDAD 4

ÁNFORA EN LÁPIZ GRAFITO

En esta actividad se trabaja los criterios 1 y 4

Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas.

OBJETIVOS:

- Aprender a utilizar el compás como instrumento de medida
- Utilización adecuada del lápiz grafito en el sombreado
- Aprender conceptos de simetría
- Iniciarse en la proporcionalidad en el dibujo.
- Crear volumen a partir de varios tonos de grises

Explicación de la actividad:

A partir del dibujo dado se debe completar la figura teniendo en cuenta las leyes de simetría, traza un eje de simetría vertical con un trazo muy suave. Para ello mide las distancias más salientes con el compás en el dibujo dado y traslada esas medidas al otro lado, es obligatorio que se observe el trazo del compás. Como ejemplo recuerda la simetría de tus manos. Terminada la fase de trazado lineal, comienza a sombrear el dibujo con lápiz grafito, ten en cuenta la dirección de la luz, como generadora de sombras (te aconsejo que sea lateral).



ACTIVIDAD 5

POLÍGONOS REGULARES

En esta actividad se trabaja el criterio 7

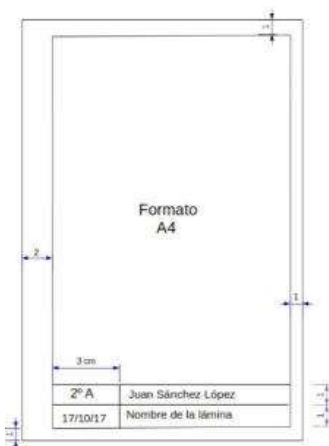
Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en la construcción de polígonos, mediante el análisis de sus propiedades, su clasificación y la aplicación de sus posibles transformaciones en el plano, y a través del trazado de polígonos, la determinación de sus elementos notables, el diseño de composiciones modulares y el uso de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para identificar y apreciar las formas geométricas en el entorno, y resolver correctamente problemas de polígonos.

OBJETIVOS:

- Utilización adecuada de las herramientas propias del dibujo.
- Construcción adecuada de los polígonos regulares a partir del radio de circunferencia con métodos gráficos específicos.
- Utilización correcta de la nomenclatura básica en la geometría plana.
- Realizar polígonos regulares, con lo que eso implica , todos los lados de un polígono tienen la misma medida.

Explicación de la actividad:

Dibuja en primer lugar un cajetín . Mira el esquema



Divide la lámina en 6 partes iguales y resuelve:

- 1) Dibuja un **triángulo** equilátero en una circunferencia de radio 3cm.
- 2) Dibuja un **cuadrado** en una circunferencia de radio 3cm.

- 3) Dibuja un **pentágono** en una circunferencia de radio 3cm.
- 4) Dibuja un **hexágono** en una circunferencia de radio 3cm.
- 5) Dibuja un **octógono** en una circunferencia de radio 3cm.
- 6) Dibuja un **dodecágono** en una circunferencia de radio 3cm

En cada espacio pon el título de cada ejercicio en mayúscula , para simplificar , escribes lo que aparece en negrita.

Utiliza tu cuaderno como guía y si tienes dudas puedes consultar el vídeo del siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=bcDLcзу2k5Y>

ACTIVIDAD 6

DIBUJO DE LA MANO EN CUADRÍCULA

En esta actividad se trabaja los criterios 1 y 4

Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas

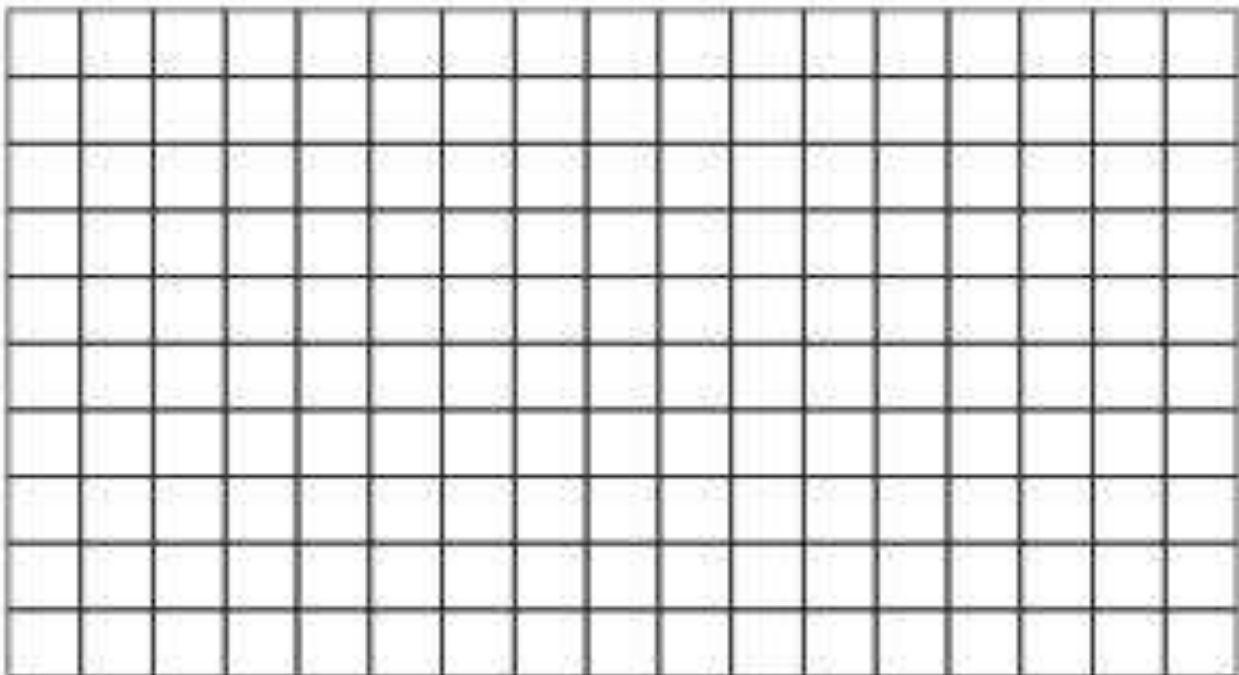
OBJETIVOS:

- Aumentar la capacidad de concentración y observación.
- Utilizar de forma correcta la cuadrícula
- Utilización adecuada del lápiz grafito en el sombreado
- Valorar la proporcionalidad en el dibujo.
- Crear volumen a partir de varios tonos de grises

Explicación de la actividad:

Copia el el dibujo que está en la parte superior en la cuadrícula dada. Utiliza lápiz para hacerlo. Recuerda no apretar mucho y fíjate muy bien , en el

contenido en cada cuadrado. Puede utilizar letras y números para guiarte. Cuando tengas el dibujo hecho comienza a sombrear el dibujo, es imprescindible obtener diferentes tonos de gris para conseguir el volumen deseado.



ACTIVIDAD 7

EJERCICIOS DE ÓVALOS Y OVOIDES

En esta actividad se trabaja los criterios 1,2,3,4 y 8

Experimentar con los elementos configurativos de la imagen mediante el análisis de sus cualidades visuales, disposición, orientación espacial y capacidad expresiva, a través del uso de distintos soportes, materiales, técnicas y recursos gráfico-plásticos, en la realización de composiciones, para expresar emociones e ideas y fomentar la creatividad e imaginación.

Reconocer y diferenciar los elementos que intervienen en composiciones básicas, mediante el análisis y la explicación oral, escrita y gráfica de los esquemas, las leyes compositivas y los métodos creativos en manifestaciones artísticas propias y ajenas, y a través de la observación directa del entorno y el uso de diferentes materiales, soportes y métodos creativos, para aplicarlos en la creación de composiciones gráfico - plásticas, personales o colectivas, valorando los procesos creativos propios y ajenos de las artes plásticas y el diseño

Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

Crear composiciones abstractas o figurativas con diferentes intenciones comunicativas, así como conocer y aplicar diversas técnicas secas, húmedas y mixtas, utilizando distintos soportes y materiales, y comprobando sus posibilidades expresivas y comunicativas, para construir una visión global de distintas técnicas gráfico-plásticas

Describir, comparar y analizar las condiciones de las tangencias y los enlaces, a través de la identificación de tangencias y enlaces en el entorno y en documentos gráficos y el trazado de los distintos casos de tangencias y enlaces; así como la adecuada utilización de los instrumentos de dibujo técnico tradicionales e informáticos, para resolver correctamente problemas de tangencias, enlaces, óvalos, ovoides .

OBJETIVOS:

- Fomentar la creatividad del alumnado.
- Utilización correcta de las técnicas gráficas para construir óvalos y ovoides.
- Adquisición de un nivel de trabajo aceptable para 3º ESO - Utilización adecuada de los lápices de colores .
- Realizar degradaciones con los colores

Explicación de la actividad:

En un folio o lámina de dibujo realiza un dibujo figurativo o abstracto partiendo de la construcción de óvalos y ovoides. El diseño de este trabajo puede ser un personaje, objeto, etc. Las figuras de óvalos y ovoides las podrás repetir cuantas veces consideres. En este caso la técnica a utilizar serán los lápices de colores, emplea una gama cromática. Realiza degradados y pon en práctica la técnica cruzada. El dibujo debe ocupar todo el folio.



Ejemplo

ACTIVIDAD 8

EL COLOR

En esta actividad se trabaja el criterio 3

Identificar y diferenciar las propiedades, relaciones y expresividad del color y las texturas, así como, la interacción entre ambos elementos, a través de variaciones del color y sus propiedades; la realización de composiciones abstractas o figurativas; y el uso de diferentes técnicas gráficas y programas informáticos de diseño, para expresar sensaciones por medio del uso del color y la textura.

OBJETIVOS:

- Utilización correcta de la témpera (punto medio de espesor)
- Desarrollo de la psicomotricidad fina en el empleo del pincel
- Realizar las mezclas de colores según la proporciones en cada ejercicio.

- Aplicación de los conceptos de las cualidades del color: tono, valor y saturación.

Explicación de la actividad: Esta actividad está dividida en dos partes:

1) Consiste en pintar con témperas el siguiente círculo cromático, es aconsejable utilizar papel de acuarelas o un papel más grueso para evitar que se rompa el papel. Recuerda que las mezclas se harán en un plato o soporte similar. Ejemplo:

2) Realiza esta actividad con témperas en papel de acuarelas preferentemente:

-En los cuadrados haz una degradación del amarillo al negro.

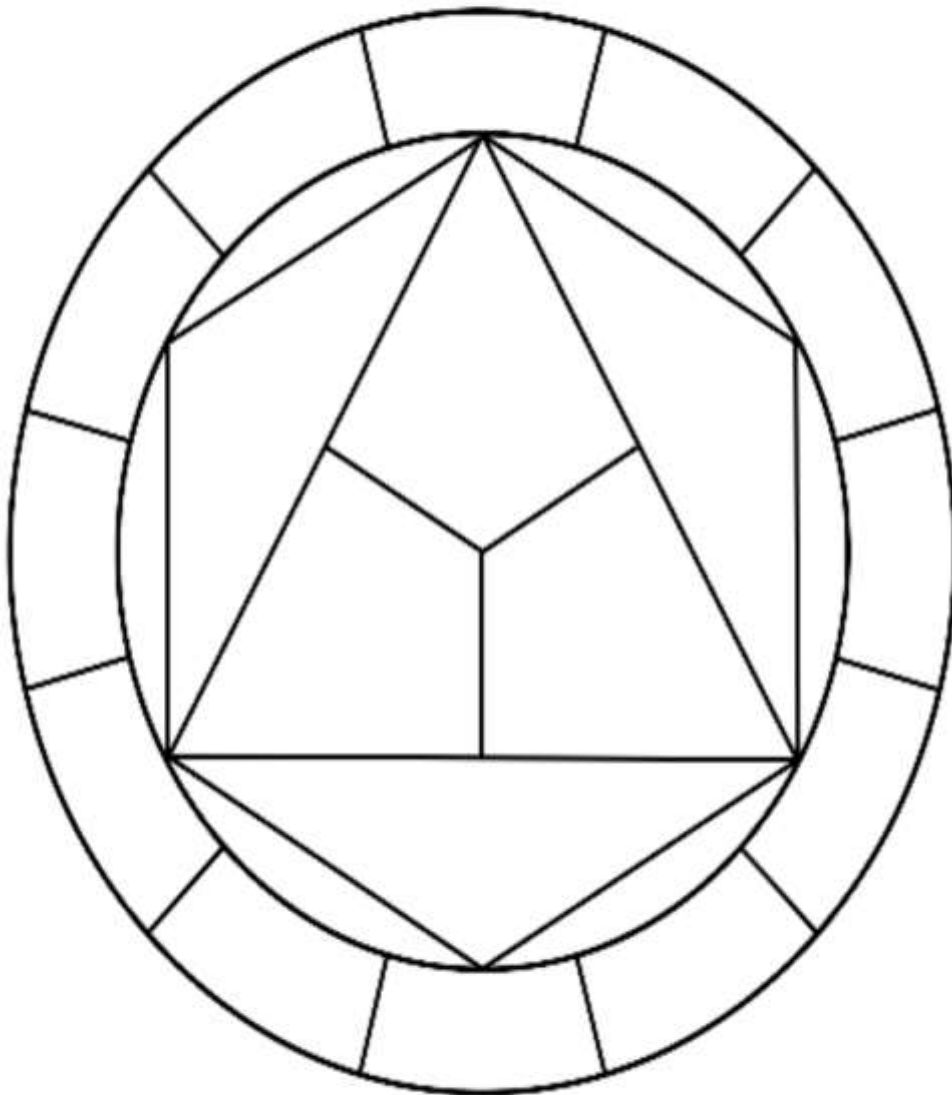
-En los triángulos pinta verdes con distinto grado de saturación

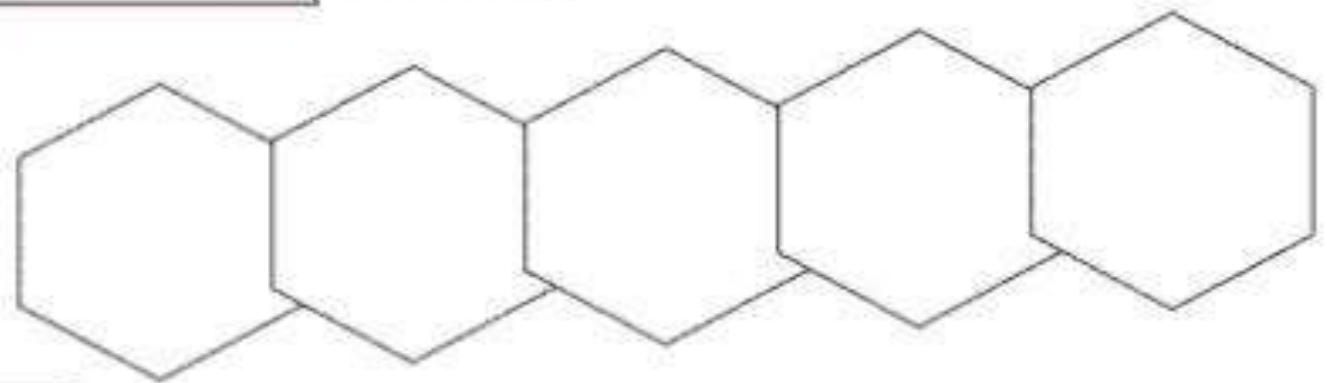
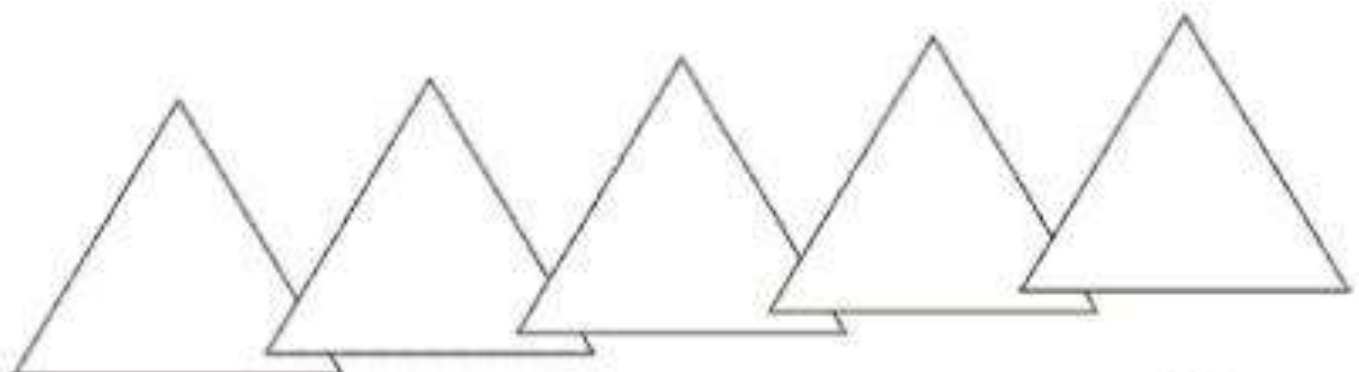
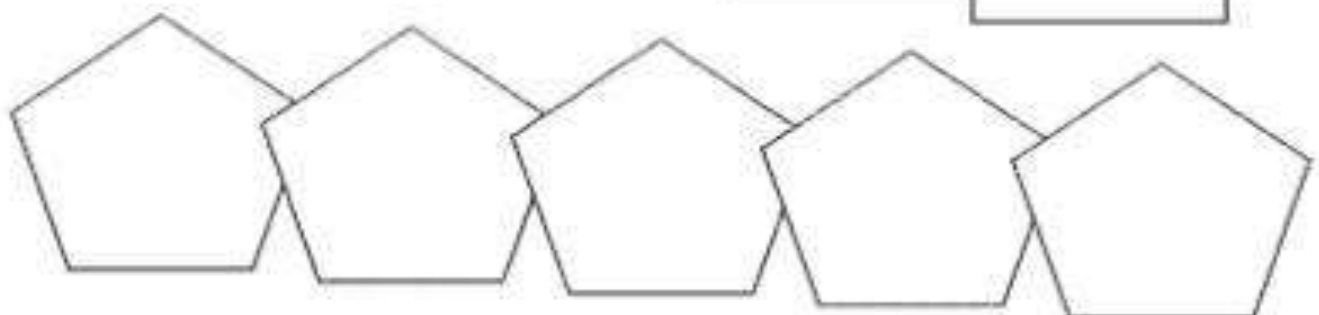
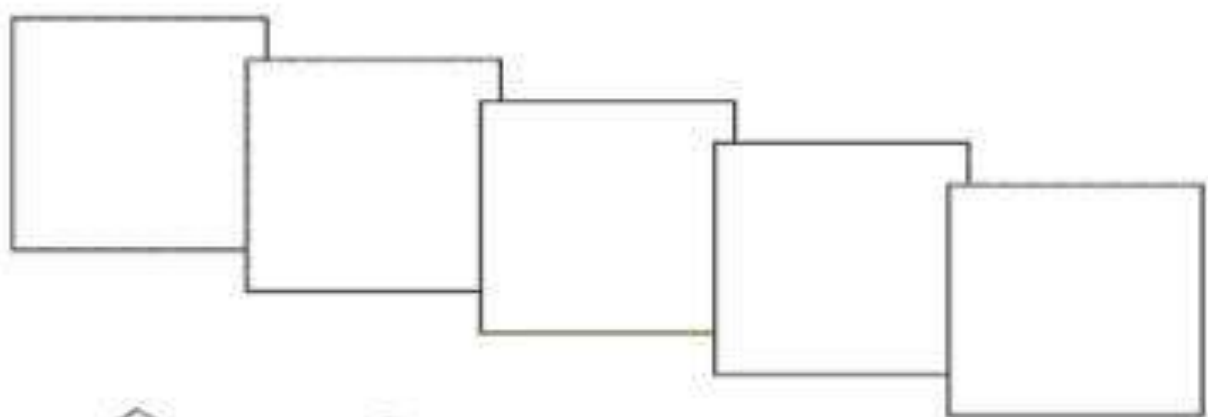
-En los pentágonos realiza una degradación de grises hacia el blanco

-En los hexágonos ordena los colores por grado de valor del más alto al más bajo .



CÍRCULO CROMÁTICO





—

EJERCICIO 9

TRABAJO TEÓRICO SOBRE ARTISTAS PLÁSTICOS ESPAÑOLES CON RECONOCIMIENTO INTERNACIONAL

Para ayudar al alumnado en la superación de contenidos de la materia se ha cambiado la actividad 13 propuesta en su momento, por otra más sencilla y motivadora. Ambas actividades están muy vinculadas.

En esta actividad se trabaja el criterio 6

Interpretar los fundamentos de la imagen fija y en movimiento, mediante la identificación y el análisis de sus componentes, y a través de la observación de imágenes de diferente índole; el diseño y la elaboración de mensajes visuales y audiovisuales; y la exploración de sus posibilidades expresivas para utilizar de manera adecuada los lenguajes visuales y audiovisuales, y apreciar y valorar las posibilidades expresivas y comunicativas de las imágenes y la importancia del uso de las tecnologías digitales en este campo, así como adoptar actitudes que favorezcan el interés por el mundo audiovisual y el peso específico que la imagen tiene en la sociedad actual.

Objetivos:

- Conocer y valorar la obra de artistas plásticos españoles de gran prestigio, expuestos en el Museo del Prado.
- Fomentar el uso de las tecnologías en el proceso creativo.
- Desarrollar la búsqueda de información por internet
- Destreza en la creación de archivos donde se combinan imágenes y textos en formato digital

Explicación de la actividad:

Introducción

Con motivo de la celebración del 200 aniversario de creación del museo del Prado en Madrid te propongo realizar una actividad vinculada al conocimiento de artistas reconocidos a nivel internacional , cuyas obras de arte son patrimonio de la humanidad. Si hacemos memoria y recordamos en clase la visualización de obras de arte y un trabajo escrito, nos acordamos de Velázquez y sus Meninas. Seguramente reconocerás alguna otra

La actividad consiste en buscar 10 obras importantes presentes en el vídeo "Belleza y locura en el Prado". De cada de las obras debes poner: Autor (nombre completo), título de la obra con los datos técnicos (dimensiones,técnica, año de hecho,estilo) y una imagen clara del cuadro.

Para visualizar el vídeo entra en el enlace <https://youtu.be/rsI3qyF5SvA>
Disfruta del vídeo los cuadros cobran vida

Ejemplo:

Las meninas o la familia de Carlos IV



Año	1656
Autor	Diego Velázquez, 1656
Técnica	Óleo sobre lienzo
Estilo	Barroco
Tamaño	318 cm × 276 cm
Localización	Museo del Prado, Madrid,  España

PLAN DE RECUPERACIÓN

EDUCACIÓN PLÁSTICA VISUAL Y AUDIOVISUAL DE 3º ESO (A,B,C,D,E)

Alumnado del profesor Augusto Pérez

Para superar la materia es necesario que realices todos los trabajos marcados en la primera y segunda evaluación. Los contenidos , criterios de calificación, estándares de aprendizaje varían por lo es imprescindible que los presentes todos. Te animo a que los hagas poco a poco, sin agobiarte, pero con interés y correctamente hechos. Dispones de tiempo para hacerlos bien, tienes una nueva oportunidad para recuperar la asignatura, no desperdices esta situación.

Seguramente tendrás algunos hechos, revisa tus trabajos y envía aquellos que no me has presentado. Como son trabajos muy visuales, éstos deben verse correctamente, nítidos, ten en cuenta el color claro del lápiz, utiliza adecuadamente la cámara de tu móvil.

Es fundamental el poner tu nombre y apellidos a todos los trabajos y curso al que perteneces.

Los trabajos se realizarán en folios o láminas de dibujo y ten en cuenta que Los trabajos terminados se enviarán al correo educaplastica.santiagosantana@gmail.com

FECHA LÍMITE DE ENTREGA, EL 10 DE JUNIO DE 2020

ACTIVIDADES.

TRABAJO 1.

1. Busca una fotografía en blanco y negro de un bosque en Internet. Copia la fotografía, intentando ver todos los matices posibles de gris que hay en ella. Tamaño del dibujo en DIN A4 (folio).

Lápices de dibujo del número uno y dos.

Me mandas también, la fotografía que has buscado en Internet cuando mandes el dibujo hecho.

TRABAJO 2.

2. Busca en Internet una poesía que te guste. Realiza un dibujo-ilustración de la poesía. Escribe la poesía en el dibujo. Utiliza lápices de colores y rotuladores. Tamaño del dibujo: un folio.

TRABAJO 3.

3. Te haces un selfie con el móvil. Si no tienes móvil, te buscas un espejo de tu casa y te hace un retrato en blanco y negro utilizando solamente lápices de dibujo del número uno y del número dos. Tamaño DIN 4A (folio).

TRABAJO 4.

4. Si ya te has hecho el retrato en blanco y negro, te vuelves ahora a pintar en cuatro diferentes técnicas, A partir del retrato que te has hecho. Divides el folio en cuatro partes iguales. Un retrato lo hace solo utilizando el puntillismo, puede ser con colores, utiliza rotuladores que es más fácil para hacer puntillismo. Otro solo utiliza líneas, solamente líneas. Paralelas, perpendiculares y oblicua que incluso que se crucen entre ellas. Tercer retrato, solamente con colores primarios que son el rojo, el amarillo y el azul . El cuarto retrato lo haces libre, como tú quieras y deseas.

TRABAJO 5.

5. Este último trabajo va a ser libre. Realiza un dibujo o una ilustración de cómo te sientes en este momento de confinamiento, que represente tu estado de ánimo, ante esta situación de estado de alarma. Puedes utilizar la técnica que quieras, rotuladores, lápices de colores, collages o temperas. Se trata de realizar un dibujo, que te represente, como te sientes ahora en estos momentos de confinamiento.

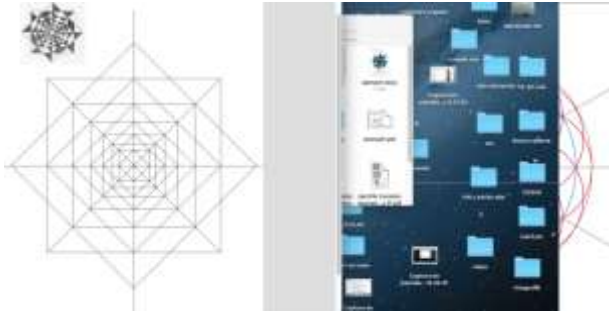
CRITERIOS de EVALUACIÓN

- a. limpieza en la ejecución.
- b. Adecuación a lo exigido en la actividad.
- c. Originalidad de la propuesta.
 - d. Aplicación correcta de la técnica pedida.
- e. Puntualidad de entrega.

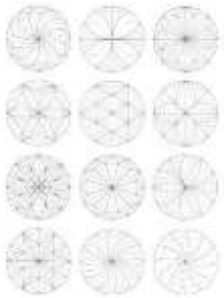
Nota final: Si tienes cualquier pregunta, no dudes en contactarme y mandarme un correo, para qué te las pueda aclarar.

1ª EVALUACIÓN. **UP01. GEOMETRÍA.** (Bloque de aprendizaje III: Dibujo Técnico).

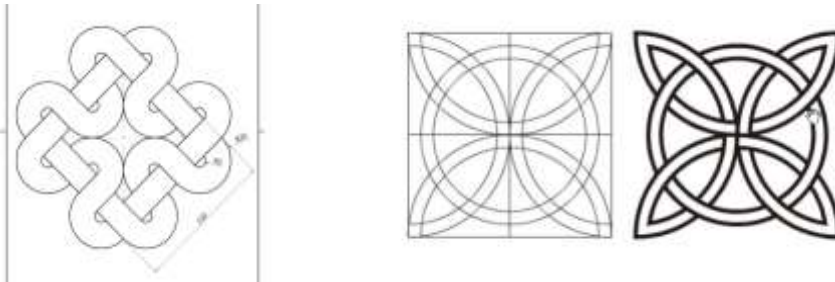
- Trazados geométricos básicos: rectas y circunferencias. Manejo del material.



- Polígonos regulares.
División de una circunferencia en partes iguales.
Realizar un diseño geométrico a partir de una circunferencia dividida en n partes.



- Tangencias y enlaces:
Diseños geométricos con enlaces.



- Pictogramas y comunicación visual:
Aplicación de trazados de tangencias: Diseño de un cartel o portada con pictogramas.

CONTENIDOS

1. Diferencia del dibujo descriptivo del perceptivo.
2. Cuadriláteros, polígonos, tangencias y enlaces.
3. Formas geométricas aplicadas a diseños.

Criterios Evaluación: SEUP04: C05, C06

Competencias: CMCT, CD, AA, CEC

Criterios 10. de calificación basado en estándares:

Diferencia el sistema de dibujo descriptivo del perceptivo.

11. Resuelve problemas sencillos referidos a cuadriláteros y polígonos utilizando con precisión los materiales de Dibujo Técnico.
12. Resuelve problemas básicos de tangencias y enlaces.
13. Resuelve y analiza problemas de configuración de formas geométricas planas y los aplica a la creación de diseños personales.
22. Realiza distintos tipos de diseño y composiciones modulares utilizando las formas geométricas básicas, estudiando la organización del plano y del espacio.
24. Realiza composiciones creativas y funcionales adaptándolas a las diferentes áreas del diseño, valorando el trabajo organizado y secuenciado en la realización de todo proyecto, así como la exactitud, el orden y la limpieza en las representaciones gráficas.

1ª-2ª evaluación: **UP02. ELEMENTOS BÁSICOS DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA** (Bloque de aprendizaje I: Expresión Plástica).

- La línea:
Encajado de un modelo elegido mediante cuadrícula. La línea como elemento que define la forma: encajado.
La línea como elemento para crear volumen: tramas. Material: bolígrafo.
- La línea, la forma y el color:
Realizar una ilustración de una idea. Incluir un retrato en el diseño. Técnica libre.
- Técnicas gráficas:
Técnicas secas: lápiz, bolígrafo, rotulador...
Técnicas húmedas: acuarela, tinta, témpera,...
Realizar 4 dibujos aplicando 4 técnicas (2 secas y 2 húmedas).

Contenidos:

- 1.Capacidades expresivas del lenguaje plástico. Creaciones creativas.
- 2.Diferentes soportes, materiales y técnicas.
- 3.Leyes de la composición.
- 4.Producción de proyectos artísticos.
- 5.Modificación de la imagen.
- 6.Orden y limpieza.

Criterios Evaluación: SEUP04: C01

Competencias: CD, AA, SIE, CEC.

Criterios1. de calificación basado en estándares:

Realiza composiciones artísticas seleccionando y utilizando los distintos elementos del lenguaje plástico y visual.

2. Aplica las leyes de composición, creando esquemas de movimientos y ritmos, empleando los materiales y las técnicas con precisión.

4. Cambia el significado de una imagen por medio del color.
5. Conoce y elige los materiales más adecuados para la realización de proyectos artísticos.
6. Utiliza con propiedad, los materiales y procedimientos más idóneos para representar y expresarse en relación a los lenguajes gráfico-plásticos, mantiene su espacio de trabajo y su material en perfecto estado y lo aporta al aula cuando es necesario para la elaboración de las actividades.
7. Entiende el proceso de creación artística y sus fases y lo aplica a la producción de proyectos personales y de grupo.

2ª evaluación: **UP04. EL AUDIOVISUAL** (Bloque de aprendizaje II: Lenguaje audiovisual y multimedia). **(EN CURSO)**

- Realizar las distintas fases de un proyecto audiovisual (video o animación stop-motion): Idea, sinopsis, guión literario, guión técnico, storyboard.



- Animación frame by frame (stop-motion).

Contenidos:

1. Elementos narrativos y expresivos del mensaje audiovisual.
2. Producción de mensajes audiovisual.
3. Storyboards.
4. Análisis de la imagen.

Criterios Evaluación: SEUP04: C03, C04

Competencias: CL, CD, CSC, SIE, CEC

Criterios25. de calificación basado en estándares:

Utiliza las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para llevar a cabo sus propios

26. Planifica los pasos a seguir en la realización de proyectos artísticos respetando las realizadas por compañeros.
27. Analiza los tipos de plano que aparecen en distintas películas cinematográficas valorando sus proyectos artísticos de diseño.

factores expresivos.

28. Realiza un storyboard a modo de gui3n para la secuencia de una pel3cula.

34. Realiza, siguiendo el esquema del proceso de creaci3n, un proyecto personal.

Los trabajos deber3n de ser enviados al correo fluisdibujo@gmail.com con fecha l3mite 10 de junio de 2020.

Se realizar3n 3nicamente aquellos trabajos que no hayan sido entregados durante la evaluaci3n correspondiente o que no hayan sido correctamente resueltos y esto haya afectado a la nota final de la evaluaci3n.

PLAN DE RECUPERACIÓN DE FOTOGRAFÍA. 2º BACHILLERATO.

1ª Evaluación.

UNIDAD 2: ENCUADRE Y COMPOSICIÓN. (Bloque de aprendizaje II: La imagen y la cámara fotográfica)

- **La composición en la imagen.**

Crear un banco de fotografías (tablero en Pinterest) que sigan las siguientes reglas básicas de composición, tipos de planos y encuadres:

- . Plano general
- . Plano americano.
- . Plano medio.
- . Primer plano.
- . Primerísimo primer plano.
- . Plano detalle.
- . Fotografía macro.
- . Encuadre picado.
- . Encuadre contrapicado.
- . Vista de pájaro.
- . Vista de hormiga.
- . Composición simétrica.
- . Composición asimétrica.
- . Composición con líneas.
- . Regla de los tercios.
- . Composición con ritmo.
- . Composición vertical.
- . Composición horizontal (línea del horizonte).

Criterio de evaluación: 3.

Competencias: CEC, CMCT, CL

Contenidos:

- . Distinguir y reconocer los diferentes tipos de planos que se utilizan en el lenguaje visual.
- . Distinguir y reconocer los diferentes tipos de ángulos o punto de vista a la hora de realizar el encuadre de una imagen.
- . Estudiar y comprender los valores expresivos del encuadre. Introducir en el sentido de la composición fotográfica.
- . Potenciar el sentido estético y creativo en la realización fotográfica.

UNIDAD 5. PROYECTOS FOTOGRÁFICOS. (Bloque de aprendizaje IV: Proyectos fotográficos, Bloque de aprendizaje II: La imagen y la cámara fotográfica)

- **Diaporama.**

Se utilizará una aplicación de video para realizar un montaje audiovisual. La duración total debe ser de aproximadamente 3 minutos.

Un diaporama es un conjunto de imágenes o diapositivas encadenadas, normalmente acompañadas de música, que cuentan una historia.

Requisitos técnicos:

1. Una fotografía que sea un GPG (Gran plano General)
2. Una fotografía que sea un PG (Plano General)
3. Una fotografía de PA (Plano Americano)
4. Una fotografía de PM (Plano Medio)
5. Una fotografía de PP (Primer Plano)

6. Una fotografía de PPP (Primerísimo Primer Plano)
 7. Una fotografía de PD (Plano detalle)
 8. Dos fotografías, una en contrapicado (tomada desde abajo) y otra en picado o cenital (desde arriba)
 9. Dos fotografías en blanco y negro (una en clave alta **CA-luces-** y otra en clave baja **CB-sombras**)
 10. Dos fotografías en las que predominen a) gama cálida y b) gama fría.
 11. Dos fotografías en modalidad "macro".
 12. Dos fotografías donde predominen a) líneas verticales b) líneas horizontales
 13. Un mínimo de 15 fotografías propias en todo el diaporama. (Puedes hacer hasta 20 fotografías propias que cumplan los requisitos anteriores, si lo deseas. Tendrá más valor en la tarea) Un mínimo de 5 fotografías encontradas en internet.
 - 14.
- Planificador:

ORDEN	Texto o pie de foto: El texto con el que asociarás cada imagen: "Me gusta el..." "Adoro la...", "No puedo soportar la..." "Siento debilidad por...", etc.	Origen: Propia (P), de otros(O) internet (I)	Referencia al Planificador. (*) Por ej.: 1, 9-CB
0	Imagen de presentación "Me llamo...."		
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

Criterios de evaluación: 3, 7.

Competencias: CL, CMCT, CD, AA, CSC, SIEE, CEC

UNIDAD 5: PROYECTOS FOTOGRÁFICOS (Bloque de aprendizaje IV: Proyectos fotográficos, Bloque de aprendizaje I: Antecedentes de la fotografía)

- **Diorama.**

Realizar un diorama con una fotografía o combinación de fotografías donde queden perfectamente diferenciados los planos que componen la imagen. Profundidad de campo. Impresión, elección del soporte, montaje y exposición.

Criterios: 1, 3.

Competencias: CL, CMCT, AA, CSC, CEC

Contenidos:

- . Conocer y aplicar en la práctica los rudimentos básicos del lenguaje fotográfico: encuadre, planos, angulaciones, elementos visuales (punto, línea, color, etc.).
- . Contar una historia y transmitir sentimientos o emociones con las imágenes.
- . Elaborar de forma autónoma y metódica las distintas fases de un proyecto visual o audiovisual.

2ª evaluación:

UNIDAD 1: Historia de la Fotografía. (Bloque de aprendizaje I: Antecedentes de la fotografía)

- **Fotógrafos.**

Estudiar y recopilar ejemplos del trabajo de un fotógrafo, su contexto histórico y género fotográfico. Crear un tablero fotográfico con 10 obras (Pinterest).

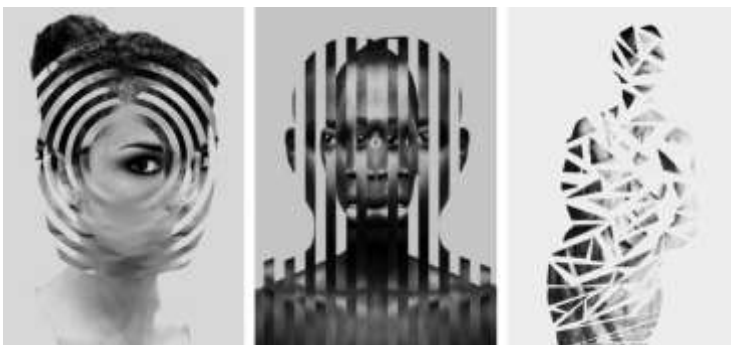
Criterios: 1,2

Competencias: CL, CMCT, AA, CSC, CEC

UNIDAD 5: PROYECTOS FOTOGRÁFICOS. (Bloque de aprendizaje IV: Proyectos fotográficos)

- **Collage.**

Explorar las cualidades expresivas de una fotografía impresa mediante la manipulación de la imagen. 3 Collages.



Criterio: 7

Competencias: CL, CMCT, CD, AA, CSC, SIEE, CEC

Contenidos:

- . Reconocer los distintos géneros fotográficos.
- . Reconocer la importancia de la fotografía en diferentes contextos históricos.
- . Utilizar terminología propia del lenguaje fotográfico en el análisis de una imagen.

. Manipulación de la imagen: cualidades estéticas y expresivas de la fotografía en el diseño gráfico.

UNIDAD 7: LA IMAGEN DIGITAL. (Bloque de aprendizaje III: Manipulación de la imagen digital)

- **Prácticas** con el programa de edición de imágenes: Gimp.
 - . Ajustes de brillo y contraste.
 - . Ajustes de color, saturación del color, variaciones creativas del color. (Práctica: filtros de color en fotografía de paisaje).
 - . Niveles: Análisis de histogramas.
 - . Desaturado: blanco y negro. (Práctica: desaturado selectivo).
 - . Reencuadre.
 - . Filtros digitales: Pruebas de diferentes filtros digitales y usos creativos.
 - . Filtros artísticos. Filtros de enfoque. Filtros de desenfoque. Filtros de distorsión.
 - . Retoque y restauración de imágenes. (Práctica: retoque fotográfico en un retrato)
 - . El trabajo multicapas. (Prácticas: simulación de efectos de fotografía analógica en digital: vintage, procesos cruzados, virados, ...) **(EN CURSO)**.
 - . Fotomontaje digital.

Criterio: 6.

Competencias: CMCT, CD, AA, CSC, CEC.

Contenidos:

- . Conocer y comprender los principios digitales de la imagen.
- . Conocer las principales herramientas y funciones del software de edición de imágenes.
- . Demostrar la funcionalidad y posibilidades de las aplicaciones de edición y tratamiento de imagen.
- . Potenciar el sentido estético y creativo, por medio del tratamiento y creación de imágenes.
- . Reconocer los distintos géneros fotográficos.

Los trabajos deberán de ser enviados al correo fluisdibujo@gmail.com con fecha límite 10 de junio de 2020.

Se realizarán únicamente aquellos trabajos que no hayan sido entregados durante la evaluación correspondiente o que no hayan sido correctamente resueltos y esto haya afectado a la nota final de la evaluación.