



CUADERNILLO DE



EDUCACIÓN
PLÁSTICA Y VISUAL

2º ESO

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____



RECURSOS
ESO



¿Cómo uso este cuadernillo?

Lee esto antes de empezar



Este cuadernillo repasa y amplía los contenidos de **Educación Plástica, Visual y Audiovisual de 2.º de ESO** de forma muy práctica: vas a **dibujar, trazar, diseñar y crear** en casi todas las páginas. Este curso das un paso más: aprenderás **trazados con regla y compás**, a representar objetos con sus **vistas** (planta, alzado y perfil) y en **perspectiva**, las **leyes de la percepción**, y el lenguaje de la **fotografía, el cómic y la publicidad**. Todo combinando un poco de **teoría** con muchas **actividades de dibujo, retos creativos** y ejercicios de **observación y análisis**. Usa un **código de colores**: **morado** para el dibujo, la geometría y la representación, y **rosa** para el color, la percepción y la imagen. Al final tienes juegos y el **solucionario**.



Geometría y dibujo

Trazados, vistas y perspectiva.



Color y percepción

Cualidades del color y Gestalt.



Imagen y diseño

Fotografía, cómic y publicidad.

Los colores de cada sección:

Color	¿Qué encontrarás?
Morado	Trazados geométricos, polígonos y tangencias
Morado	Lenguaje visual, composición y percepción
Rosa	El color y sus cualidades
Morado	La luz, el volumen, las vistas y la perspectiva
Rosa	La imagen fija: fotografía, cómic y publicidad
Coral	Juegos y pasatiempos de repaso

MATERIAL QUE NECESITAS: Este curso necesitarás, además de **lápiz, goma y colores**: una **regla**, una **escuadra** y un **cartabón**, un **compás** y un **transportador de ángulos**. Son las herramientas del dibujo técnico. ¡Cuidalas y ten siempre la punta del lápiz afilada para trazar con precisión!



Índice del cuadernillo

Plástica, Visual y Audiovisual · 2.º ESO



1	★	Trazados geométricos básicos Regla y compás: rectas, ángulos y mediatriz	pág. 3
2	★	Polígonos y circunferencia Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares	pág. 5
3	✍	Lenguaje visual y composición Ritmo, proporción y esquemas compositivos	pág. 7
4	✍	La percepción visual y la Gestalt Leyes de la percepción e ilusiones	pág. 9
5	🔗	El color y sus cualidades Tono, saturación, luminosidad y contrastes	pág. 11
6	★	Texturas y técnicas Técnicas secas, húmedas y mixtas	pág. 13
7	★	La luz, el volumen y el claroscuro Volumen, escala y profundidad	pág. 15
8	★	Los sistemas de representación Planta, alzado y perfil (las vistas)	pág. 17
9	★	La perspectiva Perspectiva cónica y caballera	pág. 19
10	🔗	La imagen fija: fotografía y cómic Encuadre, planos y lenguaje del cómic	pág. 21
11	✍	Diseño y comunicación visual Publicidad, cartel y logotipo	pág. 22
12	★	Juegos de repaso Escape room, sopa, crucigrama y retos	pág. 24
13	🔑	Solucionario Todas las soluciones explicadas	pág. 28

EL CUADERNO DEL ARTISTA: Como en 1.º, guarda todos tus trabajos en tu **cuaderno del artista**. Este verano añadirás trazados geométricos, vistas de objetos, dibujos en perspectiva, una tira de cómic y hasta tu propia campaña publicitaria. Y no olvides el **reto creativo semanal**. ¡A por ello!

Regla y compás: rectas, ángulos, mediatriz y bisectriz

RECUERDA: El **dibujo geométrico** se hace con instrumentos: la **regla** (medir y trazar rectas), la **escuadra y el cartabón** (trazar paralelas y perpendiculares), el **compás** (circunferencias y arcos) y el **transportador** (medir ángulos). Trazados básicos: dos rectas son **paralelas** si nunca se cortan y **perpendiculares** si se cruzan formando un ángulo **recto** ($90.^\circ$). La **mediatriz** de un segmento es la recta perpendicular que pasa por su **punto medio** (se traza con el compás). La **bisectriz** de un ángulo es la recta que lo divide en **dos partes iguales**. Los **ángulos** se miden en grados: **agudo** (menos de $90.^\circ$), **recto** ($90.^\circ$), **obtuso** (más de $90.^\circ$) y **llano** ($180.^\circ$). ¡La precisión es clave: punta afilada y trazos finos!

1 Relaciona cada instrumento con su uso.

Instrumento	Uso
1. Compás	A. Medir ángulos
2. Escuadra y cartabón	B. Trazar circunferencias y arcos
3. Transportador	C. Medir y trazar rectas
4. Regla	D. Trazar paralelas y perpendiculares

Soluciones: 1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___

2 Clasifica los ángulos según su abertura.

un ángulo de $45.^\circ$ · uno de $90.^\circ$ · uno de $120.^\circ$ · uno de $180.^\circ$ · uno de $30.^\circ$

Agudo (menos de $90.^\circ$)	Recto ($90.^\circ$)	Obtuso (más de $90.^\circ$)	Llano ($180.^\circ$)

3 Completa los huecos sobre los trazados.

bisectriz · perpendiculares · mediatriz · compás · paralelas

- Dos rectas que nunca se cortan son _____.
- Dos rectas que forman un ángulo de $90.^\circ$ son _____.
- La recta perpendicular que pasa por el punto medio de un segmento es la _____.
- La recta que divide un ángulo en dos partes iguales es la _____.
- Las circunferencias y arcos se trazan con el _____.

4 Traza tú. Usa tu regla, escuadra y compás para realizar estos trazados en el espacio de abajo: (a) dos rectas paralelas; (b) dos rectas perpendiculares; (c) la mediatriz de un segmento; (d) la bisectriz de un ángulo.

Triángulos, cuadriláteros y polígonos regulares

RECUERDA: Un **polígono** es una figura plana cerrada limitada por segmentos (los **lados**). Según sus lados: **triángulo** (3), **cuadrilátero** (4), **pentágono** (5), **hexágono** (6), **heptágono** (7), **octógono** (8)... Un polígono es **regular** si tiene todos los lados y ángulos iguales. Los **triángulos** se clasifican por sus lados en **equilátero** (3 lados iguales), **isósceles** (2 iguales) y **escaleno** (los 3 distintos). Los **cuadriláteros** más importantes son el **cuadrado**, el **rectángulo**, el **rombo** y el **romboide**. En la **circunferencia** distinguimos el **centro**, el **radio** (del centro al borde), el **diámetro** (dos radios) y la **cuerda**. Muchos polígonos regulares se dibujan **inscritos** en una circunferencia dividiéndola en partes iguales.

1 Identifica los polígonos según su número de lados. Completa la tabla.

N.º de lados	Nombre del polígono
3	
5	
6	
8	

2 Relaciona cada triángulo con su definición.

Triángulo	Definición
1. Equilátero	A. Dos lados iguales
2. Isósceles	B. Los tres lados iguales
3. Escaleno	C. Los tres lados distintos

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

3 Relaciona los elementos de la circunferencia.

Elemento	Qué es
1. Radio	A. Segmento que une dos puntos del borde
2. Diámetro	B. Del centro a cualquier punto del borde
3. Cuerda	C. Segmento que pasa por el centro (dos radios)

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

4 Completa los huecos sobre los polígonos.

regular · radio · hexágono · equilátero · diámetro

- El polígono de 6 lados es el _____.
- Un polígono con todos los lados y ángulos iguales es _____.
- El triángulo con los tres lados iguales es el _____.
- La distancia del centro al borde de la circunferencia es el _____.
- El segmento que pasa por el centro y mide dos radios es el _____.

5 Dibuja polígonos. Con tu compás y tu regla, dibuja en el espacio: **(a)** un triángulo equilátero; **(b)** un cuadrado; **(c)** un hexágono regular inscrito en una circunferencia (divide la circunferencia con el compás manteniendo el radio).

RETO CREATIVO · UN DISEÑO GEOMÉTRICO: Usa la circunferencia y los polígonos para crear un **diseño geométrico** decorativo (una roseta, una estrella, un motivo para un azulejo...). Trázalo con compás y regla, y después coloréalo con una armonía de color.

Ritmo, proporción y esquemas compositivos

RECUERDA: **Componer** es organizar los elementos de una imagen dentro de un **formato** (el espacio o soporte, que puede ser vertical, horizontal o cuadrado). Una buena composición busca el **equilibrio** y guía la mirada. Conceptos clave de 2.º: el **peso visual** (unos elementos 'pesan' más por su tamaño, color o posición), el **ritmo** (repetición ordenada de elementos), la **proporción** (la relación de tamaños entre las partes) y los **esquemas compositivos** (líneas invisibles que ordenan la imagen: composición en **triángulo**, en **diagonal**, **simétrica**, circular...). Una herramienta muy usada es la **ley de los tercios**: dividir la imagen en una rejilla de 3x3 y colocar lo importante en las líneas o en sus cruces, para que resulte más atractiva.

1 Relaciona cada concepto de composición con su significado.

Concepto	Significado
1. Formato	A. Repetición ordenada de elementos
2. Peso visual	B. El espacio o soporte de la imagen
3. Ritmo	C. Líneas invisibles que ordenan la imagen
4. Esquema compositivo	D. La 'fuerza' con que un elemento atrae la mirada

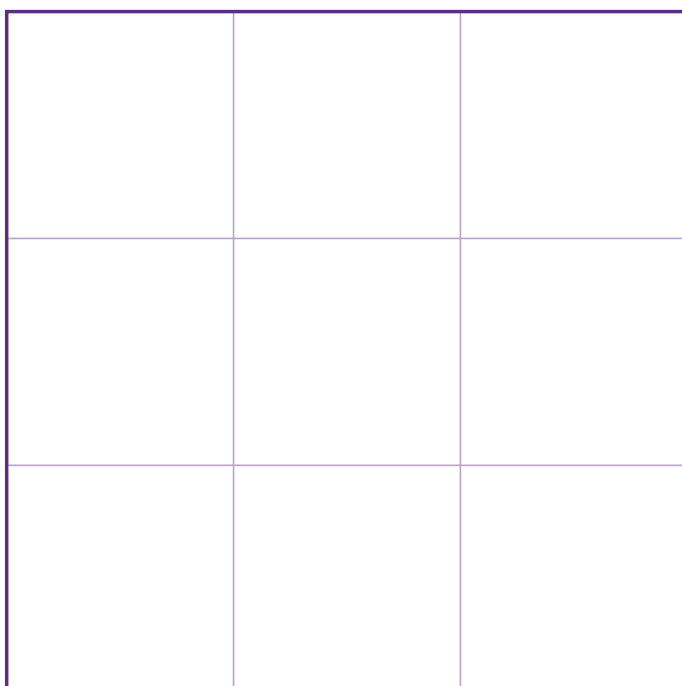
Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Completa los huecos sobre la composición.

tercios · formato · ritmo · proporción · equilibrio

1. El espacio o soporte donde componemos es el _____.
2. Una buena composición busca el _____.
3. La repetición ordenada de elementos crea _____.
4. La relación de tamaños entre las partes es la _____.
5. Dividir la imagen en una rejilla 3x3 es la ley de los _____.

3 Aplica la ley de los tercios. En esta rejilla (dividida en 3x3), haz una composición sencilla (un paisaje, un objeto...) colocando lo más importante sobre las líneas o en los cruces, no en el centro.



Coloca los elementos importantes sobre las líneas de la rejilla o en los puntos donde se cruzan.

4 Encuentra el intruso. Rodea el término que no encaja en cada grupo y explica por qué.

Grupo	Intruso y por qué
ritmo · proporción · equilibrio · compás	
triángulo · diagonal · circular · acuarela	

Las leyes de la percepción y las ilusiones ópticas

RECUERDA: La **percepción** es cómo nuestro cerebro **organiza e interpreta** lo que ven los ojos. La **teoría de la Gestalt** descubrió que percibimos las cosas como **conjuntos** (no elemento a elemento) siguiendo unas **leyes**: la ley de **proximidad** (agrupamos lo que está cerca), la de **semejanza** (agrupamos lo que se parece), la de **cierre** (completamos las formas incompletas), la de **continuidad** (seguimos las líneas) y la de **figura-fondo** (separamos lo que destaca del fondo). Estas leyes explican por qué funcionan muchos **logotipos** e imágenes. Cuando la percepción nos 'engaña', se producen **ilusiones ópticas**: figuras imposibles, líneas que parecen curvas siendo rectas, imágenes que parecen moverse... Los artistas y diseñadores juegan con todo esto.

1 Relaciona cada ley de la Gestalt con lo que explica.

Ley	Explica
1. Proximidad	A. Completamos las formas aunque estén incompletas
2. Semejanza	B. Agrupamos los elementos que están cerca
3. Cierre	C. Separamos lo que destaca del fondo
4. Figura-fondo	D. Agrupamos los elementos que se parecen

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Completa los huecos sobre la percepción.

Gestalt · cierre · ilusiones · proximidad · figura

1. La teoría que estudia cómo agrupamos lo que vemos es la _____.
2. Agrupar los elementos cercanos es la ley de _____.
3. Completar una forma incompleta es la ley de _____.
4. Lo que destaca sobre el fondo es la _____.
5. Cuando la percepción nos engaña se producen _____ ópticas.

3 Observa y responde. Piensa en un logotipo famoso que uses las leyes de la Gestalt (por ejemplo, uno donde 'veas' una forma que en realidad no está dibujada del todo). Descríbelo.

4 Crea usando la ley de cierre. Dibuja una figura reconocible (un animal, una letra, un objeto) **sin dibujarla entera**: pon solo algunas líneas o puntos clave para que el que la mire 'complete' el resto con su mente.

Dibuja aquí tu figura incompleta que el ojo completa (ley de cierre).

RETO CREATIVO · ILUSIÓN ÓPTICA AVANZADA: Diseña una **ilusión óptica** más elaborada que en 1.º: por ejemplo, un dibujo **imposible** (como un triángulo que no podría existir) o un patrón que parezca **vibrar o moverse**. Investiga alguna de referencia (Escher es un maestro) y crea la tuya.

Tono, saturación, luminosidad, síntesis y contrastes

RECUERDA: Este curso profundizamos en el **color**. Todo color tiene tres **cualidades**: el **tono** (el color en sí: rojo, azul...), la **saturación** (su intensidad o pureza: vivo o apagado) y la **luminosidad** o valor (si es más claro o más oscuro). El color funciona de dos formas. La **síntesis aditiva** es la del **color luz** (pantallas): sus primarios son **rojo, verde y azul** (RGB) y, sumados, dan **blanco**. La **síntesis sustractiva** es la del **color pigmento** (pintura): sus primarios son **cian, magenta y amarillo** y, mezclados, tienden al **negro**. Los **contrastos** dan fuerza a una obra: de **claro-oscuro**, de **colores complementarios** (enfrentados en el círculo), o de **cálidos y fríos**. Elegir bien el color es esencial en el arte y el diseño.

1 Relaciona cada cualidad del color con lo que indica.

Cualidad	Indica
1. Tono	A. Si el color es más claro o más oscuro
2. Saturación	B. El color en sí (rojo, azul, verde...)
3. Luminosidad	C. La intensidad o pureza del color (vivo o apagado)

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

2 Aditiva o sustractiva. Clasifica cada caso.

la luz de una pantalla de móvil · pintar con témperas · los primarios rojo, verde y azul · los primarios cian, magenta y amarillo · mezclar luces de colores

Síntesis aditiva (color luz)	Síntesis sustractiva (color pigmento)

3 Completa los huecos sobre el color.

saturación · aditiva · tono · complementarios · luminosidad

- El color en sí mismo (rojo, azul...) es el _____.
- La intensidad o pureza de un color es la _____.
- Que un color sea más claro o más oscuro es su _____.
- La síntesis del color luz (RGB) es la síntesis _____.
- Los colores enfrentados en el círculo que más contrastan son los _____.

4 Escala de luminosidad. Elige un color y crea una escala de 5 pasos, del más claro (con mucho blanco) al más oscuro (con negro). Coloréala en las casillas.

Muy claro	Claro	Medio	Oscuro	Muy oscuro

Colorea cada casilla con el mismo tono, pero cada vez más oscuro.

5 Contraste de complementarios. Usa el círculo cromático de referencia y escribe qué color es el complementario (el de enfrente) de cada uno.



Color	Su complementario
Rojo	
Amarillo	
Azul	

Técnicas secas, húmedas y mixtas; el gesto y el soporte

RECUERDA: Las **técnicas gráfico-plásticas** dependen de tres cosas: el **medio** (lápiz, pintura...), la **herramienta** (pincel, espátula, dedos...) y el **soporte** (papel, cartón, tela...). Las **técnicas secas** (lápiz, **carboncillo**, **pastel**, ceras, rotuladores) permiten trabajar el **gesto** y el **degradado**. Las **técnicas húmedas** (**acuarela**, **témpera**, tinta) se diluyen con agua y dan transparencias o zonas planas de color. La **técnica mixta** combina varias. Con todas se pueden crear **texturas visuales**: mediante el **frottage** (frotar sobre superficies rugosas), el **estampado** (mojar un objeto y sellar), el **puntillismo**, el **rayado** o el **esgrafiado** (rascar una capa para que aparezca otra). Cada técnica tiene su 'gesto' y su resultado.

1 Clasifica las técnicas en secas o húmedas.

carboncillo · acuarela · pastel · témpera · rotulador · tinta

Técnicas secas	Técnicas húmedas

2 Relaciona cada técnica de textura con lo que es.

Técnica	Qué es
1. Frottage	A. Mojar un objeto y sellarlo sobre el papel
2. Estampado	B. Frotar el lápiz sobre una superficie rugosa
3. Esgrafiado	C. Hacer la imagen con muchos puntos
4. Puntillismo	D. Rascar una capa para que aparezca otra debajo

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

3 Completa los huecos sobre las técnicas.

soporte · mixta · húmedas · carboncillo · esgrafiado

- El papel, el cartón o la tela son el _____.
- Las técnicas que se diluyen con agua son las _____.
- Una técnica seca de trazo negro intenso es el _____.
- Combinar varias técnicas en una obra es la técnica _____.
- Rascar una capa para que aparezca otra debajo es el _____.

4 Crea un muestrario de texturas. En cada casilla, crea una textura distinta con la técnica que quieras (frottage, rayado, puntillismo, estampado...). Rotula debajo qué técnica has usado.

Textura 1	Textura 2	Textura 3	Textura 4
Técnica:	Técnica:	Técnica:	Técnica:

Rellena cada casilla superior con una textura y escribe abajo la técnica.

RETO CREATIVO · MISMO DIBUJO, DOS TÉCNICAS: Elige un motivo sencillo (una fruta, una flor, tu mascota) y dibújalo **dos veces**: una con una **técnica seca** y otra con una **técnica húmeda**. Compara los resultados: ¿cuál te gusta más y por qué?

Volumen, escala, profundidad y degradados

RECUERDA: Para que un dibujo parezca **tridimensional** (con volumen) hay que representar la **luz** y la **sombra**. El **claroscuro** es la técnica de usar **gradaciones** de luz a sombra. En un objeto iluminado distinguimos: la zona de **luz** (o brillo), el **medio tono**, la **sombra propia** (la parte oscura del objeto) y la **sombra proyectada** (la que arroja sobre el suelo). Para lograr sensación de **profundidad** en una escena se usan varios recursos: la **escala** (lo más cercano se dibuja más grande), la **superposición** (lo que tapa a otra cosa está delante), la **altura** (lo más lejano se sitúa más arriba) y la **perspectiva aérea** (lo lejano se ve más claro y difuminado). Dominar el claroscuro convierte un dibujo plano en uno con relieve y realismo.

1 Ordena las zonas de luz de la más iluminada a la más oscura (numera del 1 al 4).

N.º	Elemento
	Sombra propia.
	Zona de luz (brillo).
	Sombra proyectada.
	Medio tono.

2 Relaciona cada recurso de profundidad con su idea.

Recurso	Idea
1. Escala	A. Lo que tapa a otra cosa está delante
2. Superposición	B. Lo más cercano se dibuja más grande
3. Altura	C. Lo lejano se ve más claro y difuminado
4. Perspectiva aérea	D. Lo más lejano se sitúa más arriba

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

3 Completa los huecos sobre la luz y el volumen.

claroscuro · proyectada · profundidad · propia · escala

- La técnica de gradaciones de luz a sombra es el _____.
- La parte oscura del propio objeto es la sombra _____.
- La sombra que el objeto arroja en el suelo es la sombra _____.
- Dibujar lo cercano más grande es usar la _____.
- La sensación de que hay lejanía en una escena es la _____.

4 Claroscuro de una esfera. Dibuja una esfera y aplícale el claroscuro completo: marca la zona de luz, el medio tono, la sombra propia y la sombra proyectada. La luz viene de arriba a la izquierda.

Planta, alzado y perfil

RECUERDA: Para representar un objeto de tres dimensiones sobre el papel (dos dimensiones) con exactitud, el dibujo técnico usa las **vistas** o **sistema diédrico**. Se mira el objeto desde tres direcciones y se dibujan tres vistas: el **alzado** (la vista de **frente**), la **planta** (la vista desde **arriba**) y el **perfil** (la vista desde un **lado**, normalmente el izquierdo). Las tres se colocan siempre en un orden fijo: el alzado arriba a la izquierda, la planta justo debajo del alzado, y el perfil a la derecha del alzado. Así, cualquier persona puede entender la forma exacta del objeto. Es el lenguaje que usan arquitectos, ingenieros y diseñadores para fabricar cualquier pieza. Las líneas se trazan con regla y las que no se ven se dibujan **discontinuas**.

1 Relaciona cada vista con la dirección desde la que se mira.

Vista	Se mira...
1. Alzado	A. Se mira desde arriba
2. Planta	B. Se mira de frente
3. Perfil	C. Se mira desde un lado

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

2 Completa los huecos sobre las vistas.

perfil · alzado · discontinuas · planta · diédrico

- La vista de frente es el _____.
- La vista desde arriba es la _____.
- La vista desde un lado es el _____.
- El sistema de las tres vistas es el sistema _____.
- Las líneas que no se ven se dibujan _____.

3 Dibuja las tres vistas. Observa la pieza del recuadro y dibuja debajo su **alzado**, su **planta** y su **perfil**, colocándolos en su posición correcta. Usa la regla.

Dibuja aquí las tres vistas (alzado arriba-izquierda, planta debajo del alzado, perfil a la derecha del alzado):



Perspectiva cónica y caballera; la sensación de profundidad

RECUERDA: La **perspectiva** es el conjunto de técnicas para dibujar objetos en **tres dimensiones** dando sensación de **profundidad**, como los vemos en la realidad. Hay dos sistemas principales. La **perspectiva cónica** imita cómo ve el ojo humano: las líneas paralelas parecen juntarse en el horizonte, en uno o varios **puntos de fuga** (por eso una carretera parece estrecharse a lo lejos). Puede ser de **un punto de fuga** (frontal) o de **dos** (de esquina). La **perspectiva caballera** es un sistema más sencillo y técnico: la cara frontal se dibuja en su tamaño real y la profundidad se traza con líneas **paralelas inclinadas** (normalmente a 45.º), sin puntos de fuga. Se usa mucho en dibujo técnico. En ambas, la **línea del horizonte** marca la altura de nuestros ojos.

1 Relaciona cada concepto de perspectiva con su definición.

Concepto	Definición
1. Punto de fuga	A. La línea a la altura de nuestros ojos
2. Línea del horizonte	B. El punto donde parecen juntarse las paralelas
3. Perspectiva cónica	C. Profundidad con líneas inclinadas paralelas
4. Perspectiva caballera	D. Imita la visión del ojo, con puntos de fuga

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Completa los huecos sobre la perspectiva.

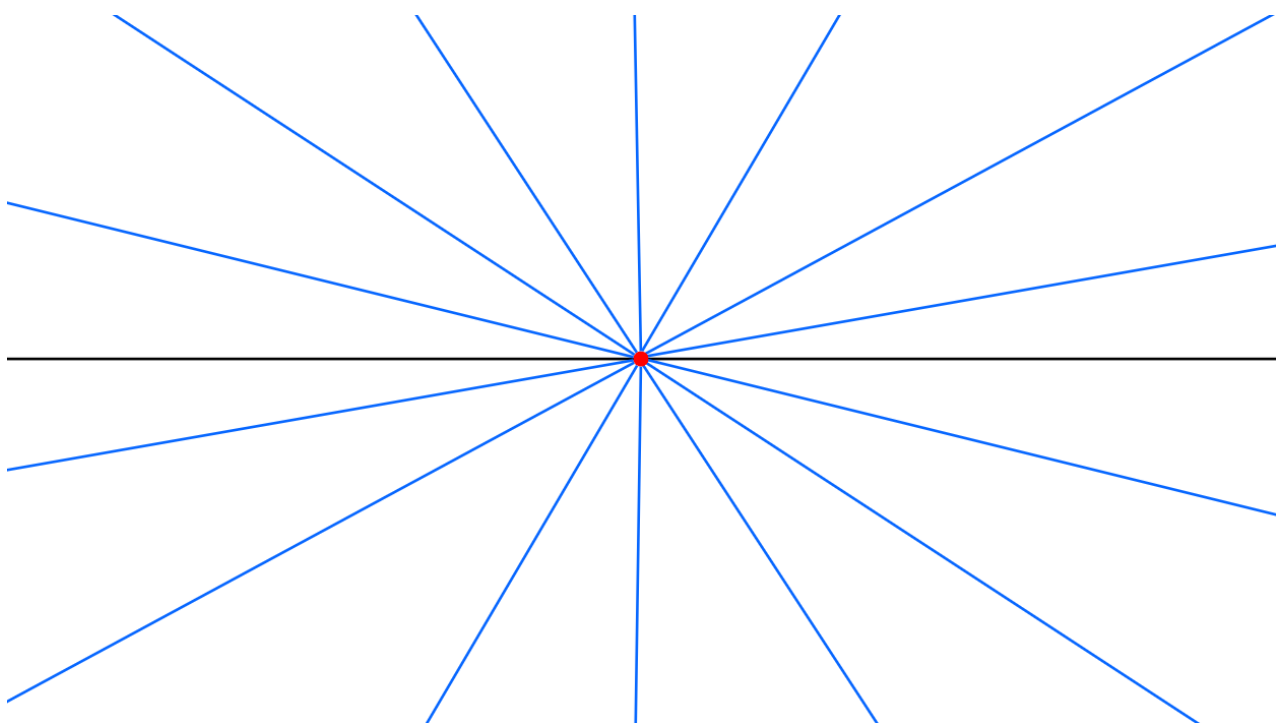
caballera · fuga · horizonte · cónica · profundidad

- La perspectiva da sensación de _____ en el dibujo.
- El punto donde parecen juntarse las líneas paralelas es el punto de _____.
- La perspectiva que imita el ojo humano es la _____.
- La perspectiva con líneas inclinadas a 45.º, sin puntos de fuga, es la _____.
- La línea a la altura de los ojos es la línea del _____.

3 Verdadero o falso razonado. Escribe V o F y justifica.

	Afirmación	V / F	Corrección si es falsa
a	En la perspectiva cónica las paralelas se juntan en el punto de fuga.		
b	La perspectiva caballera usa dos puntos de fuga.		
c	La línea del horizonte está a la altura de nuestros ojos.		
d	La perspectiva sirve para dar sensación de profundidad.		

4 Dibuja en perspectiva cónica. Se ha marcado una línea del horizonte y un punto de fuga. Dibuja una **caja** (o una letra, o una calle) en perspectiva, llevando las líneas de profundidad hacia el punto de fuga. Usa la regla.



RETO CREATIVO · TU CALLE EN PERSPECTIVA: Dibuja una **calle o un pasillo en perspectiva cónica** de un punto de fuga: los edificios o las puertas a los lados se irán haciendo más pequeños hacia el fondo. Añade detalles (farolas, ventanas, personas) que también disminuyan de tamaño. ¡Coloréalo!

El encuadre, los planos y el lenguaje del cómic

RECUERDA: La **imagen fija** (fotografía, cómic, cartel) también tiene su lenguaje. Al hacer una foto elegimos el **encuadre** (qué entra en la imagen) y el **plano**, según la distancia: el **plano general** (muestra todo el entorno), el **plano medio** (una persona de cintura para arriba) y el **primer plano** (la cara, para mostrar emociones). También importa el **ángulo**: normal, **picado** (desde arriba) o **contrapicado** (desde abajo). El **cómic** cuenta historias con imágenes en **viñetas** (cada recuadro), ordenadas de izquierda a derecha. Usa **bocadillos** (para diálogos y pensamientos), **cartelas** (texto del narrador), **onomatopeyas** (sonidos: ¡BOOM!, ¡PLAF!) y **líneas cinéticas** (rayas que indican movimiento). ¡Es como el cine dibujado!

1 Relaciona cada plano con lo que muestra.

Plano	Muestra
1. Plano general	A. La cara de una persona, sus emociones
2. Plano medio	B. Todo el entorno o paisaje
3. Primer plano	C. Una persona de cintura para arriba

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

2 Relaciona los elementos del cómic.

Elemento	Qué es
1. Viñeta	A. Palabra que imita un sonido (¡BOOM!)
2. Bocadillo	B. Cada recuadro del cómic
3. Onomatopeya	C. Rayas que indican movimiento
4. Líneas cinéticas	D. Contiene lo que dicen o piensan

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

3 Completa los huecos sobre la imagen fija.

viñeta · primer plano · contrapicado · encuadre · onomatopeya

- Lo que decidimos que entra en la imagen es el _____.
- El plano que muestra la cara y las emociones es el _____.
- El ángulo que mira desde abajo hacia arriba es el _____.
- Cada recuadro de un cómic es una _____.
- Una palabra que imita un sonido es una _____.

4 Crea una tira de cómic. Dibuja una pequeña historia en estas cuatro viñetas. Usa bocadillos para los diálogos y alguna onomatopeya. ¡Que se entienda de principio a fin!

1	2
3	4

Dibuja dentro de cada viñeta, en orden. Añade bocadillos y onomatopeyas.

Publicidad, cartel y logotipo: la imagen que comunica

RECUERDA: El **diseño gráfico** usa la imagen para **comunicar** un mensaje de forma clara y atractiva. El **cartel** combina **imagen** y **texto** para anunciar algo (un concierto, una película): debe captar la atención, entenderse rápido y tener una buena composición. El **logotipo** es el símbolo que identifica a una marca o empresa: tiene que ser **sencillo**, **original** y fácil de recordar (muchos usan las leyes de la Gestalt). La **publicidad** busca **convencernos** de algo (normalmente, de comprar un producto); para ello usa imágenes llamativas, colores, un **eslogan** (una frase corta y pegadiza) y a veces trucos para hacer el producto más deseable. Aprender su lenguaje nos ayuda a ser **espectadores críticos** y a no dejarnos engañar.

1 Relaciona cada elemento del diseño con su definición.

Elemento	Definición
1. Cartel	A. Símbolo que identifica una marca
2. Logotipo	B. Frase corta y pegadiza de la publicidad
3. Eslogan	C. Combina imagen y texto para anunciar algo
4. Publicidad	D. Busca convencernos, normalmente de comprar

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Completa los huecos sobre el diseño.

eslogan · logotipo · crítico · cartel · sencillo

1. La imagen con texto que anuncia algo es el _____.
2. El símbolo que identifica a una marca es el _____.
3. Un buen logotipo debe ser _____ y fácil de recordar.
4. La frase corta y pegadiza de un anuncio es el _____.
5. Conocer el lenguaje publicitario nos ayuda a ser espectadores _____.

3 Analiza un anuncio. Piensa en un anuncio que conozcas (de la tele o Internet) y responde.

Pregunta	Tu análisis
¿Qué producto anuncia?	
¿Qué eslogan o frase usa?	
¿Cómo intenta convencerte?	

4 Diseña un logotipo. Inventa una marca (de ropa, de videojuegos, de tu propio nombre...) y diseña su **logotipo**: que sea sencillo, original y fácil de recordar.

Diseña aquí tu logotipo.

PROYECTO ARTÍSTICO FINAL · TU CARTEL: Cierra el verano con un **proyecto final**: diseña un **cartel** completo para anunciar algo que te guste (un festival, un evento de tu pueblo, una causa importante...). Debe llevar: una **imagen** potente, un **título** grande, un **eslogan** y buena **composición** y **color**. ¡Reúne todo lo aprendido este verano!

Escape room, sopa de letras, pasapalabra, crucigrama y quiz

¡A JUGAR! Pon a prueba lo que has aprendido este verano sobre geometría, color, vistas, perspectiva y diseño. El escape room y la sopa de letras tienen solución única comprobada. ¡Las soluciones están al final!

Escape room · El estudio del arquitecto

Resuelve las cuatro pruebas para conseguir el código de 4 cifras que abre el plano secreto del arquitecto.

PRUEBA 1

Primera cifra: ¿cuántas vistas hay en el sistema diédrico (alzado, planta y perfil)?

PRUEBA 2

Segunda cifra: los grados de un ángulo recto son 90; escribe la cifra de las decenas (el 9).

PRUEBA 3

Tercera cifra: ¿cuántos lados tiene un heptágono?

PRUEBA 4

Cuarta cifra: cuenta estas leyes de la Gestalt: proximidad, semejanza, cierre, continuidad y figura-fondo. ¿Cuántas son?

CÓDIGO DEL PLANO: ____ ____ ____ ____

1 · Sopa de letras artística

Encuentra estas 10 palabras (en horizontal, vertical y diagonal).

I	F	S	T	H	A	F	T	X	A	F	I	R	R	S	B	D
T	K	J	O	Z	Y	K	B	T	W	K	S	J	F	M	N	I
H	X	H	U	B	B	H	E	M	W	K	X	A	M	G	J	B
U	F	P	O	R	P	N	T	O	Z	B	Y	I	H	K	X	A
S	C	J	C	Z	I	G	L	Q	K	D	E	U	E	W	R	V
H	L	O	L	V	X	X	A	M	A	A	S	O	X	K	V	Y
I	O	F	M	M	C	E	T	R	I	X	Z	A	A	D	D	B
O	G	O	N	P	A	T	S	W	M	R	M	R	G	Q	Y	O
Y	O	O	M	W	A	Y	E	Q	P	I	L	U	O	P	R	D
J	T	N	W	Q	L	S	G	M	O	J	C	L	N	H	M	G
I	I	K	T	S	B	D	C	I	F	H	N	I	O	S	B	P
X	P	Q	M	H	Q	Z	U	M	S	O	M	F	M	D	A	I
G	O	O	O	E	S	L	O	G	A	N	O	R	E	Q	L	H
H	G	Y	K	K	M	Q	S	G	Q	X	J	E	K	Q	Z	B
F	P	E	R	S	P	E	C	T	I	V	A	P	G	K	A	Q
J	L	A	B	I	S	E	C	T	R	I	Z	E	A	Z	D	P
H	G	V	N	V	C	T	P	K	F	H	N	G	M	N	O	K

Palabras: Alzado · Perspectiva · Gestalt · Compás · Viñeta · Logotipo · Bisectriz · Perfil · Hexágono · Eslogan

2 · Pasapalabra artístico

Completa el rosco: lee la definición y escribe el término que empieza por cada letra.

1. Con la **A**: la vista de frente de un objeto. _____
2. Con la **B**: recta que divide un ángulo en dos partes iguales. _____
3. Con la **C**: instrumento para trazar circunferencias. _____
4. Con la **E**: frase corta y pegadiza de la publicidad. _____
5. Con la **G**: teoría que estudia cómo agrupamos lo que vemos. _____
6. Con la **H**: polígono de seis lados. _____
7. Con la **L**: símbolo que identifica una marca. _____
8. Con la **P**: técnica para dar sensación de profundidad. _____
9. Con la **V**: cada recuadro de un cómic. _____

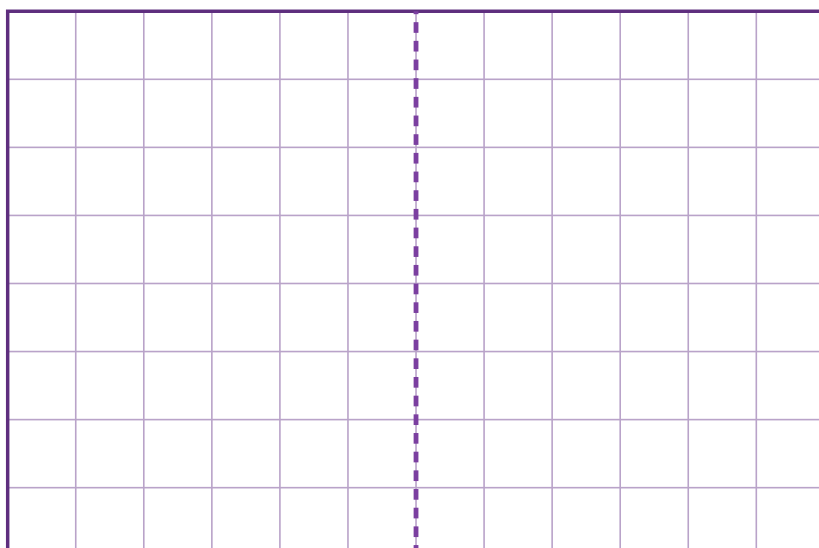
3 · Crucigrama del dibujo técnico

Lee cada definición y escribe la palabra (una letra por raya).

Definición	Palabra (una letra por raya)
La vista desde arriba (6 letras)	_____
Punto donde se juntan las paralelas (4 letras)	_____
Cualidad del color: su intensidad (10 letras)	_____
Perpendicular por el punto medio (9 letras)	_____
Color luz: síntesis... (7 letras)	_____

4 · Amplía por cuadrícula

Inventa un dibujo sencillo en la mitad izquierda y cópialo ampliado (más grande) en la mitad derecha, casilla por casilla.



5 · Quiz final

1. La vista de frente es el...

- a) planta b) alzado c) perfil d) corte

2. El polígono de 6 lados es el...

- a) pentágono b) hexágono c) heptágono d) octógono

3. La ley de la Gestalt de completar formas es la de...

- a) proximidad b) semejanza c) cierre d) contraste

4. El símbolo de una marca es el...

- a) cartel b) eslogan c) logotipo d) encuadre

6 · Autoevaluación

Marca con sinceridad lo que ya sabes hacer tras trabajar este verano.

He aprendido a...	Sí	A medias	Todavía no
Usar la regla y el compás para trazados básicos			

Dibujar polígonos y sus elementos			
Aplicar las cualidades del color y sus contrastes			
Dibujar las vistas de un objeto (planta, alzado, perfil)			
Dibujar en perspectiva con puntos de fuga			
Analizar y crear cómics, logotipos y carteles			

Soluciones de teoría. Recuerda: los trazados, dibujos, diseños y creaciones son de respuesta personal.

1 · Trazados geométricos básicos

1. 1-B (compás = arcos) · 2-D (escuadra/cartabón = paralelas y perpendiculares) · 3-A (transportador = ángulos) · 4-C (regla = rectas).

2. Agudo: 45.º, 30.º. Recto: 90.º. Obtuso: 120.º. Llano: 180.º.

3. 1 paralelas · 2 perpendiculares · 3 mediatriz · 4 bisectriz · 5 compás.

4 (trazado). Respuesta personal: paralelas, perpendiculares, mediatriz y bisectriz bien trazadas.

2 · Polígonos y circunferencia

1. 3 = triángulo · 5 = pentágono · 6 = hexágono · 8 = octógono.

2. 1-B (equilátero = 3 iguales) · 2-A (isósceles = 2 iguales) · 3-C (escaleno = 3 distintos).

3. 1-B (radio) · 2-C (diámetro) · 3-A (cuerda).

4. 1 hexágono · 2 regular · 3 equilátero · 4 radio · 5 diámetro.

5 y reto (trazado). Respuesta personal: triángulo equilátero, cuadrado, hexágono y diseño geométrico.

3 · El lenguaje visual y la composición

1. 1-B (formato) · 2-D (peso visual) · 3-A (ritmo) · 4-C (esquema compositivo).

2. 1 formato · 2 equilibrio · 3 ritmo · 4 proporción · 5 tercios.

3 (dibujo). Respuesta personal: composición aplicando la ley de los tercios.

4. Intrusos: compás (es un instrumento, no un principio de composición); acuarela (es una técnica, no un esquema compositivo).

4 · La percepción visual y la Gestalt

1. 1-B (proximidad) · 2-D (semejanza) · 3-A (cierre) · 4-C (figura-fondo).

2. 1 Gestalt · 2 proximidad · 3 cierre · 4 figura · 5 ilusiones.

3 (observación). Respuesta personal: descripción de un logotipo con leyes de la Gestalt.

4 y reto (dibujo). Respuesta personal: figura con ley de cierre e ilusión óptica.

5 · El color y sus cualidades

1. 1-B (tono) · 2-C (saturación) · 3-A (luminosidad).

2. Aditiva (luz): pantalla de móvil, primarios RGB, mezclar luces. Sustractiva (pigmento): témperas, primarios CMY.

3. 1 tono · 2 saturación · 3 luminosidad · 4 aditiva · 5 complementarios.

4 (colorear). Respuesta personal: escala de luminosidad.

5. Complementarios aproximados: rojo-verde · amarillo-violeta · azul-naranja.

6 · Texturas y técnicas

1. Secas: carboncillo, pastel, rotulador. Húmedas: acuarela, témpera, tinta.

2. 1-B (frottage) · 2-A (estampado) · 3-D (esgrafiado) · 4-C (puntillismo).

3. 1 soporte · 2 húmedas · 3 carboncillo · 4 mixta · 5 esgrafiado.

4 y reto (dibujo). Respuesta personal: muestrario de texturas y dibujo en dos técnicas.

7 · La luz, el volumen y el claroscuro

1. Orden (más iluminada a más oscura): 1 zona de luz · 2 medio tono · 3 sombra propia · 4 sombra proyectada.
2. 1-B (escala) · 2-A (superposición) · 3-D (altura) · 4-C (perspectiva aérea).
3. 1 claroscuro · 2 propia · 3 proyectada · 4 escala · 5 profundidad.
- 4 (dibujo). Respuesta personal: esfera con claroscuro completo.

8 · Los sistemas de representación: las vistas

1. 1-B (alzado = de frente) · 2-A (planta = desde arriba) · 3-C (perfil = desde un lado).
2. 1 alzado · 2 planta · 3 perfil · 4 diédrico · 5 discontinuas.
- 3 (dibujo). Respuesta personal: las tres vistas de la pieza propuesta, colocadas en su posición correcta (alzado arriba-izquierda, planta debajo, perfil a la derecha).

9 · La perspectiva

1. 1-B (punto de fuga) · 2-A (línea del horizonte) · 3-D (cónica) · 4-C (caballera).
2. 1 profundidad · 2 fuga · 3 cónica · 4 caballera · 5 horizonte.
3. a) V. b) F: la caballera no usa puntos de fuga. c) V. d) V.
- 4 y reto (dibujo). Respuesta personal: objeto y calle en perspectiva cónica.

10 · La imagen fija: fotografía y cómic

1. 1-B (plano general = entorno) · 2-C (plano medio) · 3-A (primer plano = cara).
2. 1-B (viñeta) · 2-D (bocadillo) · 3-A (onomatopeya) · 4-C (líneas cinéticas).
3. 1 encuadre · 2 primer plano · 3 contrapicado · 4 viñeta · 5 onomatopeya.
- 4 (dibujo). Respuesta personal: tira de cómic de cuatro viñetas.

11 · Diseño y comunicación visual

1. 1-C (cartel) · 2-A (logotipo) · 3-B (eslogan) · 4-D (publicidad).
2. 1 cartel · 2 logotipo · 3 sencillo · 4 eslogan · 5 crítico.
- 3 (análisis). Respuesta personal: análisis de un anuncio.
- 4 y proyecto final (dibujo). Respuesta personal: logotipo y cartel.

12 · Juegos de repaso

Escape room. P1: 3 vistas. P2: 9. P3: 7 lados. P4: 5 leyes. El código es **3 9 7 5**.

1. **Sopa de letras.** Palabras: alzado, perspectiva, gestalt, compás, viñeta, logotipo, bisectriz, perfil, hexágono, eslogan.
2. **Pasapalabra.** A: alzado. B: bisectriz. C: compás. E: eslogan. G: Gestalt. H: hexágono. L: logotipo. P: perspectiva. V: viñeta.
3. **Crucigrama.** Planta · fuga · saturación · mediatriz · aditiva.
4. **Amplía por cuadrícula (dibujo).** Respuesta personal.
5. **Quiz.** 1-b (alzado) · 2-b (hexágono) · 3-c (cierre) · 4-c (logotipo).
6. **Autoevaluación.** Respuesta personal.