

CUADERNILLO DE VERANO

EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4º ESO



Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Fecha: _____





¿Cómo uso este cuadernillo?

Expresión Artística



¡Bienvenido al cuadernillo más **creativo** del verano! Expresión Artística no va de memorizar, sino de **hacer**, **experimentar** y **disfrutar** creando. Aquí vas a dibujar, pintar, componer con colores, hacer collages y fotomontajes, diseñar carteles, logotipos y personajes, inventar storyboards, crear con materiales reciclados y hasta idear tu propio proyecto artístico. Encontrarás mucho **espacio en blanco**: es para que lo llenes con tus ideas. No hay respuestas 'correctas' o 'incorrectas' en el arte: hay **tu mirada** y **tu forma de expresarte**. Está organizado en **diez bloques** con un **código de colores**: **morado** para el dibujo, la pintura y las técnicas plásticas; **fucsia** para la fotografía y lo audiovisual; y **rosa** para la publicidad, el diseño y tu proyecto final. Al final hay **retos creativos** y un **solucionario** (que en esta materia son más bien 'orientaciones', porque casi todo es creación libre). Coge lápices, colores, tijeras, pegamento... ¡y a crear!



Crea

Dibujo, pintura y técnicas.



Captura

Fotografía y audiovisual.



Diseña

Publicidad, diseño y proyecto.

Los colores de cada bloque:

Color	¿Qué encontrarás?
Morado	Lenguaje visual, color y composición
Morado	Dibujo, pintura y técnicas plásticas
Morado	Técnicas mixtas, estampación y arte urbano
Fucsia	Fotografía y composición fotográfica
Fucsia	Fotografía digital, fotomontaje y audiovisual
Rosa	Publicidad y comunicación visual
Rosa	Diseño, animación y videoarte
Rosa	Proyecto artístico final
Violeta	Retos creativos de repaso

ANTES DE EMPEZAR: 1) **Atrévete**: en arte no se puede 'suspender' por probar. Los errores son parte del proceso creativo. 2) Necesitarás **materiales** sencillos: lápiz, goma, lápices de colores o rotuladores, tijeras, pegamento, revistas viejas y, si puedes, un móvil con cámara. 3) Tómate tu **tiempo** y disfruta: no hay prisa. 4) Guarda tus creaciones: al final puedes montar tu **portfolio de verano**. 5) Mira a tu alrededor con **ojos de artista**: la inspiración está en todas partes. ¡Que empiece la aventura creativa!



Índice del cuadernillo

Expresión Artística · 4.º ESO



1	★ Lenguaje visual, color y composición Elementos, color, composición y ritmo	pág. 3
2	★ Dibujo y pintura Técnicas secas y húmedas	pág. 9
3	★ Técnicas mixtas y estampación Collage, vanguardias y grabado	pág. 14
4	✂ Arte urbano, volumen y reciclaje Grafiti, escultura y sostenibilidad	pág. 20
5	✂ Fotografía y composición fotográfica Encuadre, planos y experimentación	pág. 26
6	✂ Fotografía digital y fotomontaje Edición y montaje creativo	pág. 30
7	🔗 Lenguaje audiovisual Plano, montaje, guion y storyboard	pág. 32
8	🔗 Publicidad y comunicación visual Persuasión, estereotipos y campañas	pág. 35
9	🔑 Diseño, animación y videoarte Diseño, stop motion y creación digital	pág. 41
10	🔑 Proyecto artístico final De la idea a la exposición	pág. 47
11	★ Retos creativos Desafíos de arte para rematar el verano	pág. 50
12	🔑 Solucionario y orientaciones Respuestas y guía de las actividades	pág. 57

Los elementos del lenguaje visual y el color

RECUERDA: Igual que las palabras forman el lenguaje escrito, las **imágenes** tienen su propio **lenguaje visual**, con el que el arte **comunica** ideas y **expresa** emociones. Sus **elementos básicos** son: el **punto**, la **línea**, el **plano**, la **forma**, el **color**, la **textura** y el **espacio**. Con ellos se construye cualquier imagen. El **color** es uno de los más expresivos. Los **colores primarios** (que no se obtienen mezclando otros) son el **magenta**, el **cian** y el **amarillo**; mezclándolos se obtienen los **secundarios** (rojo, verde, azul). Los **complementarios** son los que se enfrentan en el círculo cromático y crean mucho **contraste**. Además, los colores se dividen en **cálidos** (rojos, naranjas, amarillos: transmiten energía) y **fríos** (azules, verdes, violetas: transmiten calma). La **composición** es la forma de **organizar** los elementos en el espacio buscando el **equilibrio**, el **ritmo** y un **centro de interés** que atraiga la mirada. ¡Dominar estos recursos es la base para crear!

1 Relaciona cada elemento visual con su definición.

Elemento	Definición
1. Punto	A. Sucesión de puntos; define contornos
2. Línea	B. Cualidad de la superficie (lisa, rugosa...)
3. Textura	C. El elemento visual más simple
4. Forma	D. Contorno que delimita una figura

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Crea el círculo cromático. Colorea los colores primarios y secundarios en su lugar (primarios: magenta, cian, amarillo; secundarios entre ellos).

Dibuja y colorea aquí tu círculo cromático (6 sectores)

3 Cálidos o fríos. Clasifica cada color según sea cálido o frío.

rojo · azul · naranja · verde · amarillo · violeta

Colores cálidos	Colores fríos

4 Representa una emoción con color. Pinta cada recuadro con los colores que, para ti, transmiten cada emoción.

Emoción	Colorea aquí
Alegría	
Calma	
Enfado	

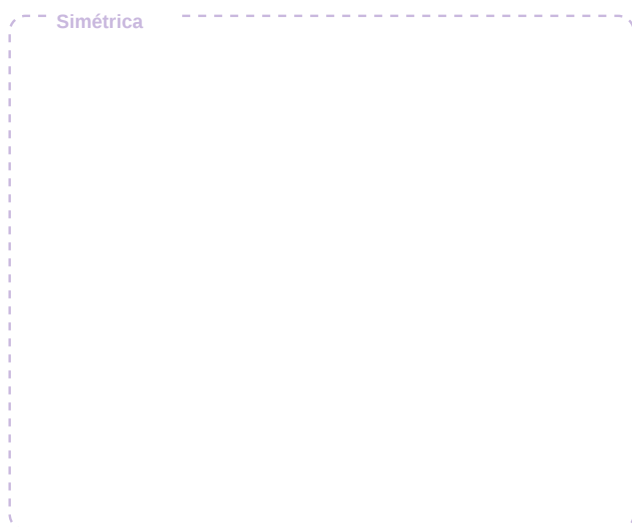
La composición: equilibrio, ritmo y centro de interés

5 Analiza la composición. Observa dónde miras primero en una imagen. Explica qué es el 'centro de interés' de una obra con tus palabras.

6 Composición equilibrada. Distribuye elementos (puntos, líneas, formas) en los dos marcos: uno de forma **simétrica** y otro de forma **asimétrica** pero equilibrada.

Composición simétrica	Composición asimétrica

Simétrica



7 Crea una composición abstracta. Usando solo **líneas** y **formas geométricas**, crea una composición que transmita **movimiento** (dinámica).

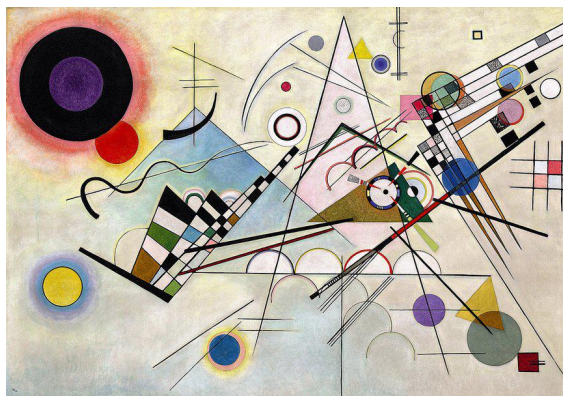
Tu composición dinámica con líneas y formas

RETO: RITMO VISUAL: El **ritmo** en el arte es la repetición de elementos, como en la música. Crea un patrón que se repita con ritmo (por ejemplo, formas que se van haciendo más grandes, o que alternan colores). ¡Experimenta!

Crea aquí tu patrón rítmico

Observa, analiza y experimenta con el color

8 Analiza el color de una obra. Observa la obra que aparece abajo y responde a las preguntas.



Pregunta	Tu respuesta
¿Predominan colores cálidos o fríos?	
¿Qué sensación te transmite ese color?	
¿Hay algún contraste que te llame la atención?	

9 Crea una paleta cromática. Inventar una paleta de 5 colores que combinen bien entre sí (pueden ser todos cálidos, todos fríos, o una armonía que te guste). Píntalos.

1	2	3	4	5

Tu paleta de 5 colores

10 Contraste de complementarios. Los colores complementarios (enfrentados en el círculo) crean mucho contraste. Pinta una pequeña composición usando una pareja de complementarios (por ejemplo azul y naranja, o rojo y verde).

Técnicas secas y húmedas

RECUERDA: Las técnicas de dibujo y pintura se dividen en dos grandes grupos. Las **técnicas secas** usan materiales que no necesitan agua: el **lápiz de grafito**, los **lápices de colores**, el **carboncillo**, la **sanguina**, los **pasteles** y las **ceras**. Con ellas se hacen efectos como el **tramado** (líneas cruzadas para dar sombra), el **difuminado** (extender el material para suavizar) y el **claroscuro** (contraste entre luces y sombras). Las **técnicas húmedas** usan pintura diluible: la **témpera**, la **acuarela**, la **tinta** y el **acrílico**. Permiten efectos como la **transparencia** (dejar ver el fondo, típico de la acuarela), la **opacidad** (cubrir por completo) y las **veladuras** (capas finas superpuestas). Cada **herramienta** deja una **huella** distinta: un pincel grueso, uno fino, una espátula... y el **gesto** del artista (la forma de mover la mano) también se nota en el resultado. Elegir la técnica adecuada según lo que quieras expresar es parte del arte. ¡Lo mejor es experimentar!

1 Relaciona técnicas y materiales. Clasifica cada material como técnica seca o húmeda.

lápiz de grafito · acuarela · carboncillo · témpera · ceras · acrílico

Técnicas secas	Técnicas húmedas

2 Experimenta con el sombreado. En cada cuadro, practica una técnica para dar volumen a la esfera: tramado, difuminado y claroscuro.

Tramado	Difuminado	Claroscuro

Practica aquí las tres técnicas de sombreado

3 Escala de grises. Crea una escala de valores del blanco al negro, con al menos 5 tonos intermedios (presiona más o menos el lápiz).

Tu escala de grises (de claro a oscuro)

Practica el color y la pincelada

4 Mezcla de colores. A partir de los primarios, crea los secundarios. Pinta cada mezcla.

Mezcla	Resultado (pinta aquí)
Amarillo + cian	
Amarillo + magenta	
Cian + magenta	

5 Dibuja a partir de una mancha. Haz una mancha libre (con pintura o rotulador) y, a partir de su forma, imagina y completa un dibujo (un animal, un monstruo, un paisaje...).

Haz tu mancha y transfórmala en un dibujo

6 Explica una técnica con tus palabras. ¿Qué diferencia hay entre la acuarela (transparente) y la témpera (opaca)? ¿Cuándo usarías cada una?

Dibuja del natural y experimenta con texturas

7 Dibuja un objeto desde tres puntos de vista. Coge un objeto sencillo (una taza, una caja, una fruta) y dibújalo tal como lo ves desde tres posiciones distintas.

De frente	Desde arriba	De lado

Tres puntos de vista del mismo objeto

8 Experimenta con texturas. Rellena cada recuadro con una textura gráfica distinta (puntos, líneas, ondas, cuadrícula, espirales...).

Textura 1	Textura 2	Textura 3	Textura 4

Cuatro texturas gráficas

9 Dibuja a partir de una fotografía. Observa la imagen de abajo e intenta reproducirla a lápiz en el recuadro, fijándote en las formas y las sombras.



Collage, vanguardias, grabado y experimentación

RECUERDA: Una **técnica mixta** es la que **combina** varios procedimientos o materiales en una misma obra (por ejemplo, dibujo con pintura y recortes). Muchas de estas técnicas nacieron con las **vanguardias** artísticas del siglo XX, que rompieron con lo tradicional y experimentaron sin límites. Algunas técnicas muy usadas son: el **collage** (pegar recortes de papel, tela u otros materiales); el **frottage** (frotar un lápiz sobre un papel colocado encima de una textura, para copiarla); el **grattage** (raspar capas de pintura); y el **dripping** (dejar gotear o chorrear la pintura, como hacía Jackson Pollock). Entre las vanguardias que puedes tomar como **referentes** están el **dadaísmo** (arte provocador y basado en el azar), el **surrealismo** (el mundo de los sueños, con Dalí o Miró), el **expresionismo** (la emoción intensa) y el **Pop Art** (inspirado en la cultura popular y el consumo, con Andy Warhol). Otra técnica es el **grabado o estampación**: se dibuja sobre una **matriz** (una plancha), se entinta y se **imprime** sobre el papel, pudiendo repetir la imagen muchas veces (una **serie**). ¡El arte no tiene reglas fijas: experimenta!

1 Relaciona cada técnica con su descripción.

Técnica	Descripción
1. Collage	A. Dejar gotear o chorrear la pintura
2. Frottage	B. Pegar recortes y materiales
3. Dripping	C. Raspar capas de pintura
4. Grattage	D. Frotar el lápiz sobre una textura

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Relaciona cada vanguardia con su rasgo principal.

Vanguardia	Rasgo
1. Surrealismo	A. La cultura popular y el consumo (Warhol)
2. Pop Art	B. El mundo de los sueños (Dalí)
3. Expresionismo	C. El arte provocador y el azar
4. Dadaísmo	D. La emoción intensa

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

3 Haz un frottage. Coloca este papel sobre una superficie con textura (una moneda, una hoja, una reja...) y frota con lápiz. Copia aquí al menos dos texturas distintas.

Textura 1	Textura 2

Frottage de texturas

Crea con collage y estampación

CREA UN COLLAGE: Recorta imágenes, letras y formas de revistas o periódicos viejos y crea un **collage** en el marco de abajo. Puede ser un retrato imposible, un paisaje surrealista o una composición abstracta. ¡Combina, superpone y experimenta!

Pega aquí tu collage

4 Estampación con objetos. Moja en pintura objetos cotidianos (un corcho, una hoja, el extremo de un tubo...) y estámpalos formando un patrón repetido (una serie).

5 Analiza una obra de vanguardia. Observa la obra de abajo y responde.



Pregunta	Tu respuesta
¿A qué vanguardia crees que pertenece?	
¿Qué técnica o técnicas reconoces?	
¿Qué te sugiere o te hace sentir?	

6 Dripping como Pollock. Con pintura muy líquida, deja caer gotas y chorros sobre el papel (pon algo debajo para no manchar). Crea una composición abstracta llena de energía.

Tu obra de dripping

TÉCNICA MIXTA LIBRE: Ahora combina al menos **tres técnicas** distintas en una sola obra: por ejemplo, dibujo + recortes de collage + pintura. El resultado puede ser abstracto o figurativo. ¡Sin miedo a mezclar!

Tu obra de técnica mixta

Grafiti, creación tridimensional y arte sostenible

RECUERDA: El **arte urbano** o **street art** es el que se crea en el **espacio público**: en muros, calles y plazas. Incluye el **grafiti** (con letras y firmas muy elaboradas), los **murales** y las **plantillas** o *stencil*. Es un arte que lleva un **mensaje** a todo el mundo, y artistas como Banksy lo han convertido en un fenómeno mundial. Ahora bien, hay una diferencia importante: el arte urbano se hace con **permiso** y respeto por el entorno; pintar sin autorización propiedades ajenas es **vandalismo**, no arte. El **volumen** es la creación en **tres dimensiones** (3D), a diferencia del dibujo, que es bidimensional (2D). Se puede crear volumen **modelando** (con arcilla o plastilina), **construyendo** o **ensamblando** (uniendo piezas), y hacer **esculturas** o **relieves**. Una tendencia muy actual es el **arte sostenible**: crear con **materiales reciclados** y objetos que ibas a tirar (**upcycling** o 'reciclaje creativo'), dándoles una nueva vida como obra de arte. Así el arte cuida el **medio ambiente** y nos invita a un **consumo responsable**. ¡La basura de hoy puede ser la escultura de mañana!

1 ¿Arte o vandalismo? Clasifica cada situación.

un mural pintado con permiso del ayuntamiento · pintar la fachada de una casa ajena sin permiso · un festival de arte urbano · rayar un monumento histórico

Arte urbano (legítimo)	Vandalismo

2 Diseña tu firma o 'tag'. Los grafiteros crean su firma personal con un estilo único. Diseña la tuya con letras estilizadas (¡solo tu nombre o apodo!).

Diseña aquí tu firma estilo grafiti

3 Diseña un mural con mensaje. Los murales suelen transmitir una idea (paz, naturaleza, igualdad...). Diseña el boceto de un mural con un mensaje positivo para tu barrio.

Boceto de tu mural (piensa el mensaje)

¿Qué mensaje transmite tu mural?

Crea en 3D con materiales reciclados

4 2D o 3D. Clasifica cada obra según sea bidimensional o tridimensional.

un dibujo a lápiz · una escultura de arcilla · una pintura · una figura de plastilina · una fotografía · un relieve

Obra bidimensional (2D)	Obra tridimensional (3D)

ESCULTURA CON RECICLAJE: Busca materiales que ibas a tirar (botellas, tapones, cartones, latas, envases...) y transfórmalos en una pequeña **escultura** o figura (un robot, un animal, un personaje). Cuando la termines, dibújala aquí o pega una foto, y explica con qué materiales la hiciste.

Dibujo o foto de tu escultura reciclada

Materiales que he reutilizado:

Stencil, análisis de arte urbano y land art

5 Analiza una obra de arte urbano. Observa la obra de abajo y responde.



Pregunta	Tu respuesta
¿Qué ves representado?	
¿Qué mensaje crees que quiere transmitir?	
¿Te parece arte o vandalismo? ¿Por qué?	

6 Diseña una plantilla (stencil). El stencil es un dibujo recortado que se repite con spray. Diseña una plantilla sencilla (una silueta clara: una estrella, un pájaro, un símbolo).

Diseña tu stencil (silueta sencilla)

ARTE Y NATURALEZA (LAND ART): El **land art** es arte hecho con y en la naturaleza (con hojas, piedras, ramas, arena...). Si puedes, sal al campo o al parque y crea una composición efímera con elementos naturales; luego dibújala o fotografíala. Si no, diséñala aquí.

Tu obra de land art

Encuadre, planos, angulación y experimentación

RECUERDA: La **fotografía** es el arte de crear imágenes captando la **luz**. Su origen está en la **cámara oscura**, una caja con un pequeño orificio que proyectaba la imagen del exterior. Hoy distinguimos la fotografía **analógica** (con carrete) y la **digital** (con sensor, la de los móviles). Para hacer una buena foto no basta con apuntar: hay que pensar el **encuadre** (qué entra y qué queda fuera), el **punto de vista** y la **composición**. Según la **distancia** al sujeto, se habla de distintos **planos**: el **plano general** (muestra todo el entorno), el **plano medio** (de cintura para arriba), el **primer plano** (el rostro) y el **plano detalle** (un detalle, como un ojo). Según la **altura** de la cámara, hablamos de **angulación**: **picado** (desde arriba, empequeñece al sujeto), **contrapicado** (desde abajo, lo hace parecer más grande y poderoso) o **cenital** (justo desde arriba). Un truco de composición muy útil es la **regla de los tercios**: imagina la foto dividida en una cuadrícula de 3x3 y coloca lo importante en las líneas o sus cruces. ¡Con estos recursos, tus fotos contarán historias!

1 Relaciona cada plano con lo que muestra.

Plano	Qué muestra
1. Plano general	A. El rostro de la persona
2. Plano medio	B. Todo el entorno o paisaje
3. Primer plano	C. Un detalle (un ojo, una mano)
4. Plano detalle	D. De la cintura hacia arriba

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Angulación. Relaciona cada angulación con su efecto.

Angulación	Efecto
1. Picado	A. Desde abajo: agranda, da poder
2. Contrapicado	B. Desde arriba: empequeñece
3. Cenital	C. Totalmente desde arriba (vista de pájaro)

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____

3 Dibuja los encuadres. Imagina que fotografías a una persona. Dibuja de forma sencilla cómo la encuadrarías en cada plano.

Plano general	Plano medio	Primer plano

Dibuja los tres encuadres

Practica con la cámara y experimenta

RETO FOTOGRÁFICO: LOS PLANOS: Con un móvil o cámara, haz **cinco fotos** del mismo objeto o persona, una en cada plano (general, entero, medio, primer plano y detalle). Fíjate en cómo cambia lo que transmite. Anota abajo cuál te gusta más y por qué.

4 Analiza una fotografía. Elige una foto que te guste (de una revista, del móvil...) y analízala.

Pregunta	Tu análisis
¿Qué plano y angulación tiene?	
¿Qué crees que quiere transmitir?	
¿Cómo está compuesta (dónde está lo importante)?	

5 Fotografía experimental: el fotograma. Se puede crear una imagen sin cámara colocando objetos sobre papel fotosensible. Diseña cómo colocarías varios objetos (hojas, llaves, encaje...) para una composición bonita.

Diseña tu composición de fotograma

Cuenta historias con fotografías

6 Analiza esta fotografía artística. Observa la imagen de abajo y coméntala.



Pregunta	Tu análisis
¿Qué plano y angulación tiene?	
¿Dónde está el centro de interés?	
¿Qué historia o emoción transmite?	

7 Diseña una serie fotográfica. Una serie son varias fotos con un mismo tema. Planifica una serie de 4 fotos sobre un tema que elijas (sombras, el color rojo, manos, texturas...). Dibuja un boceto de cada una.

Foto 1	Foto 2	Foto 3	Foto 4

Bocetos de tu serie fotográfica

Tema de mi serie:

CUENTA UNA HISTORIA EN 3 FOTOS: Con el móvil, haz **tres fotos** que cuenten una pequeña historia con principio, nudo y final (por ejemplo: una semilla, un brote, una flor). Anota abajo qué historia cuentas.

Edición y montaje creativo de imágenes

RECUERDA: La **imagen digital** está formada por miles de puntitos de color llamados **píxeles**. Cuantos más píxeles, mayor es la **resolución** (la nitidez y calidad). Las imágenes se guardan en **formatos** como JPG o PNG. Con programas de **edición** podemos mejorar y transformar las fotos: **recortar**, cambiar el **encuadre**, hacer **ajustes** de brillo, contraste o color, y trabajar con **capas** (imágenes superpuestas que se pueden mover por separado). Una técnica muy creativa es el **fotomontaje**: combinar varias fotos (o partes de ellas) para crear una imagen **nueva**, a veces **imposible** o **simbólica** (una persona volando, un pez en el cielo...). El fotomontaje puede ser **tradicional** (recortando y pegando fotos de papel, como un collage fotográfico) o **digital** (con programas). Es importante recordar que las imágenes se pueden **manipular**: no todo lo que vemos en pantalla es real, y eso nos enseña a mirar con **sentido crítico**. El fotomontaje es una herramienta genial para expresar ideas y crear mundos imaginarios.

1 Completa los huecos sobre la imagen digital.

píxeles · resolución · capas · fotomontaje · recortar

1. Los puntitos de color que forman una imagen digital son los _____.
2. Cuantos más píxeles, mayor es la _____ de la imagen.
3. Las imágenes superpuestas que se editan por separado son las _____.
4. Combinar varias fotos para crear una imagen nueva es el _____.
5. Quitar las partes que no queremos de una foto es _____.

2 Diseña un fotomontaje imposible. Imagina una imagen surrealista combinando elementos que no van juntos (un elefante en la Luna, una casa dentro de una botella...). Dibuja aquí tu idea (luego puedes hacerla con recortes o con el móvil).

Boceto de tu fotomontaje imposible

¿Qué historia o idea cuenta tu fotomontaje?

3 Ajustes de una imagen. Relaciona cada ajuste de edición con lo que hace.

Ajuste	Qué hace
1. Brillo	A. Diferencia entre las zonas claras y oscuras
2. Contraste	B. Hace la imagen más clara u oscura
3. Saturación	C. Recortar y quedarnos con una parte
4. Recorte	D. Intensidad de los colores

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

COLLAGE FOTOGRÁFICO: Recorta fotos de revistas (o imprime fotos tuyas) y combínalas para crear una imagen nueva y sorprendente: un paisaje imposible, un retrato mezclado, una ciudad de fantasía... Pega aquí tu collage fotográfico.

Pega aquí tu collage fotográfico

Plano, montaje, guion y storyboard

RECUERDA: El **lenguaje audiovisual** combina **imagen** y **sonido** para contar historias (en el cine, la televisión, los vídeos...). Tiene sus propias 'piezas'. El **fotograma** es cada imagen fija (al pasar muchas seguidas, crean movimiento). El **plano** es lo que se graba sin cortar la cámara; varios planos forman una **escena** (acción en un mismo lugar y tiempo), y varias escenas, una **secuencia**. El **montaje** es el proceso de **ordenar** y **unir** los planos grabados para dar sentido y **ritmo** a la historia; es una fase clave, ¡la película se construye de verdad en el montaje! Antes de grabar, se prepara todo con dos herramientas. El **guion** es el texto que cuenta la historia: el **guion literario** narra lo que pasa y los diálogos, y el **guion técnico** añade los detalles de cómo grabarlo (planos, movimientos...). El **storyboard** es como un **cómic** de la película: una serie de viñetas dibujadas que muestran cómo será cada plano. Planificar bien con guion y storyboard es la clave para que una grabación salga bien.

3 Ordena de menor a mayor estas unidades del lenguaje audiovisual (numera del 1 al 4).

N.º	Elemento
	Escena (acción en un mismo lugar).
	Fotograma (imagen fija).
	Secuencia (varias escenas).
	Plano (lo grabado sin cortar).

4 Crea un storyboard. Dibuja una pequeña historia en 4 viñetas (puede ser un anuncio, una escena divertida, una persecución...). Debajo de cada una, anota el plano que usarías.

Viñeta 1	Viñeta 2

Viñetas 1 y 2

Viñeta 3	Viñeta 4

Viñetas 3 y 4

El guion y los tipos de plano en el cine

5 Relaciona conceptos audiovisuales con su definición.

Concepto	Definición
1. Guion literario	A. Ordenar y unir los planos grabados
2. Guion técnico	B. Cuenta la historia y los diálogos
3. Storyboard	C. Añade cómo grabar cada plano
4. Montaje	D. La historia dibujada en viñetas

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

6 Identifica los planos en una imagen de cine. Observa el fotograma de abajo y di qué plano y angulación tiene.



Pregunta	Tu respuesta
¿Qué tipo de plano es?	
¿Qué angulación tiene?	
¿Por qué crees que el director eligió ese plano?	

7 Escribe una mini sinopsis. Inventa la idea de un corto de un minuto: escribe en 3-4 líneas de qué trataría (personaje, qué le pasa y cómo acaba).

Persuasión, mensaje publicitario y campañas

RECUERDA: La **publicidad** es una forma de comunicación que busca **convencer** (persuadir) a un **público objetivo** para que compre un producto, use un servicio o cambie una actitud. Un anuncio combina muchos **recursos**: la **imagen de marca**, el **logotipo** (el símbolo que identifica la marca), el **eslogan** (una frase breve y pegadiza), la **tipografía**, el **color** y una **composición** cuidada. Para persuadir usa **recursos persuasivos**: asociar el producto con la felicidad, el éxito o la belleza; repetir el mensaje; usar personajes famosos; apelar a las emociones... La publicidad está en todas partes: **impresa** (carteles, revistas), **audiovisual** (televisión, internet) y **digital** (redes sociales). No toda la publicidad vende productos: también hay **campañas de concienciación** que buscan mejorar la sociedad (seguridad vial, medio ambiente, igualdad...). Entender cómo funciona la publicidad te convierte en un **consumidor crítico**, capaz de no dejarse manipular. ¡Y también te permite crear tus propios mensajes visuales!

1 Relaciona cada elemento publicitario con lo que es.

Elemento	Qué es
1. Logotipo	A. Frase breve y pegadiza
2. Eslogan	B. Símbolo que identifica la marca
3. Público objetivo	C. Persona a la que se dirige el anuncio
4. Persuasión	D. Intentar convencer al espectador

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 Analiza un anuncio. Elige un anuncio que recuerdes o veas y analízalo.

Pregunta	Tu análisis
¿Qué producto o idea anuncia?	
¿A qué público se dirige?	
¿Qué recursos usa para convencer?	

3 Diseña un logotipo. Inventa una marca (de ropa, comida, un videojuego...) y diseña su logotipo. Piensa en la forma, el color y la tipografía.

Diseña aquí el logotipo de tu marca

Mirada crítica: publicidad, estereotipos y sociedad

PARA PENSAR: La publicidad no es 'inocente': transmite **valores** e **ideas**, y a veces refuerza **estereotipos** injustos. Un **estereotipo** es una idea simplificada y repetida sobre un grupo de personas (por ejemplo, mostrar siempre a las mujeres cocinando o a los hombres sin expresar emociones). También difunde **cánones de belleza** muy estrictos e irreales (cuerpos 'perfectos' gracias al retoque digital) que pueden hacer que las personas, sobre todo jóvenes, se sientan mal con su aspecto. Es importante desarrollar una **mirada crítica**: darse cuenta de que muchas imágenes están **manipuladas**, que la belleza real es **diversa**, y que ninguna persona vale por su aspecto. Una **publicidad responsable** respeta a las personas, muestra diversidad y no manipula. ¡Analizar con ojo crítico te protege y te hace más libre!

4 Detecta estereotipos. Piensa en anuncios que hayas visto y responde con tu opinión.

Pregunta	Tu reflexión
¿Has visto anuncios que muestren estereotipos? ¿Cuáles?	
¿Por qué puede ser dañino un canon de belleza irreal?	

CREA UNA CAMPAÑA DE CONCIENCIACIÓN: Diseña el cartel de una **campaña positiva** sobre un tema que te importe: la igualdad, la diversidad, el respeto, el cuidado del planeta... Debe tener una **imagen**, un **eslogan** y transmitir un mensaje que ayude a mejorar la sociedad.

Diseña aquí tu cartel de concienciación

Analiza publicidad y diseña la tuya

5 Analiza un anuncio real. Observa el anuncio de abajo y analízalo con ojo crítico.



Pregunta	Tu análisis
¿Qué producto o idea vende?	
¿Qué recursos usa para convencer?	
¿Refuerza algún estereotipo?	
¿Te parece publicidad responsable?	

6 Diseña la portada de un álbum o revista. Inventa un grupo de música o una revista y diseña su portada: título, imagen y estilo.

Diseña aquí tu portada

Diseño, stop motion y creación digital

RECUERDA: Diseñar es crear algo que une la **función** (que sirva para algo) y la **estética** (que sea bonito o atractivo). El diseño siempre parte de un **problema** o necesidad y sigue un proceso: investigar, **bocetar** (dibujar ideas), desarrollar y llegar a un **prototipo**. Hay varias **ramas**: el **diseño gráfico** (logos, carteles, webs), el **diseño de producto** (objetos: una silla, un móvil), el **diseño de moda** (ropa), el **diseño de interiores** (espacios) y la **escenografía** (decorados). Por otro lado, la **animación** es dar 'vida' e ilusión de **movimiento** a imágenes fijas. Funciona gracias a la **persistencia de la visión**: nuestro ojo mantiene un instante cada imagen, y al pasar muchas seguidas y ligeramente distintas, vemos movimiento. Hay muchas técnicas: el **flipbook** (dibujos en las esquinas de un cuaderno), el **stop motion** (fotografiar un objeto moviéndolo poquito a poco, como en las películas de plastilina) y la **animación digital**. Y el **videoarte** es un arte audiovisual experimental, más libre que el cine, que combina imagen, sonido y texto para expresar ideas. ¡El diseño y la animación están en todo lo que te rodea!

1 Relaciona cada rama del diseño con lo que crea.

Rama	Qué crea
1. Diseño gráfico	A. Ropa y complementos
2. Diseño de producto	B. Logos, carteles y webs
3. Diseño de moda	C. Espacios y habitaciones
4. Diseño de interiores	D. Objetos como sillas o móviles

Soluciones: 1 ____ 2 ____ 3 ____ 4 ____

2 **Diseña un personaje.** Inventar un personaje (para un videojuego, un cómic o una animación). Dibújalo y ponle nombre. Piensa su aspecto, su ropa y su personalidad.

Diseña aquí tu personaje

Nombre y personalidad de tu personaje:

Crea tu propia animación

3 Diseña un flipbook. Para animar una pelota que bota, dibuja las posiciones que irá tomando en cada viñeta (recuerda: cambios pequeños en cada una).

1	2	3	4

Dibuja las 4 fases del movimiento

RETO: STOP MOTION: Con un móvil, haz una mini animación en **stop motion**: coloca un objeto (una goma, un muñeco, plastilina), hazle una foto, muévelo un poquito, otra foto... y así 10-20 veces. Al pasar las fotos rápido, ¡parecerá que cobra vida! Anota abajo qué objeto animaste y qué hacía.

Diseña productos, moda y escenarios

4 Diseña un producto. Inventar un objeto útil y original (una mochila, unas zapatillas, una lámpara...). Dibújalo pensando en su función y su estética.

Diseña aquí tu producto

¿Para qué sirve y qué lo hace especial?

5 Diseña el vestuario de un personaje. Piensa un personaje (un superhéroe, alguien de otra época, un ser fantástico) y diseña su ropa y complementos.

Diseña el vestuario de tu personaje

6 Diseña un escenario. Imagina el decorado para una obra de teatro o una escena (un bosque mágico, una nave espacial, una ciudad...). Dibújalo.

Diseña aquí tu escenario

De la idea a la exposición

¡TU GRAN OBRA! Llegas al **proyecto final**: vas a crear una obra artística tuya, de principio a fin, siguiendo el **proceso creativo** de verdad, como un artista profesional. Los pasos son: 1) **Idea**: decide qué quieres expresar. 2) **Investigación**: busca **referentes** (obras o artistas que te inspiren). 3) **Bocetos**: dibuja varias ideas. 4) **Selección** de la técnica y los materiales. 5) **Producción**: crea tu obra. 6) **Revisión**: mírala con distancia y mejórala. 7) **Presentación**: enséñala y explícala. No importa si no queda 'perfecta': lo valioso es el **proceso**, lo que aprendes y lo que expresas. ¡Disfrútalo!

1 Paso 1-2: Idea y referentes. Define tu proyecto.

Mi proyecto	Complétalo
¿Qué quiero crear y expresar?	
Técnica que usaré	
Un referente que me inspira	

2 Paso 3: Bocetos. Dibuja aquí dos o tres ideas o bocetos antes de decidir tu obra final.

Tus bocetos e ideas previas

Produce, presenta y evalúa tu obra

3 Paso 5: Producción. Crea tu obra final aquí (o en otro soporte y pégala/foto). ¡Es tu momento!

Tu obra final (o una foto de ella)

4 Paso 7: Ficha artística. Toda obra necesita su ficha. Completa la de tu creación.

Ficha de la obra	Complétala
Título de mi obra	
Técnica y materiales	
¿Qué quería expresar?	
¿Qué es lo que más me gusta de ella?	

5 Autoevaluación. Reflexiona sobre tu proceso creativo (no sobre si 'está bien' o 'mal').

Reflexión final	Sí	A medias	Aún no
He disfrutado creando			
He probado cosas nuevas			

Estoy orgulloso/a del resultado			
He aprendido de los errores			

Desafíos de arte para rematar el verano

¡ACEPTA EL RETO!: Aquí no hay teoría: solo **diversión creativa**. Estos retos ponen a prueba tu imaginación con límites que, en vez de frenarte, te ayudan a ser más original. No hay forma de hacerlos 'mal': lo único que cuenta es **crear y pasarlo bien**. ¡Que empiece el desafío!

1 Reto de las tres palabras. Crea una obra (dibujo, collage...) que combine estas tres palabras al azar: **reloj**, **océano** y **música**.

Tu obra con las tres palabras

2 Reto de una sola línea. Dibuja un animal o un objeto **sin levantar el lápiz** del papel: una única línea continua de principio a fin.

Dibujo de una sola línea continua

Más desafíos

3 Reto de la obra en 10 minutos. Pon un cronómetro y crea algo en solo 10 minutos, sin pensarlo demasiado. La prisa despierta la creatividad.

Tu creación exprés (10 minutos)

4 Reto: la misma idea de 3 formas. Elige una idea (por ejemplo, 'la felicidad') y represéntala de tres maneras muy distintas: con colores, con formas y con un objeto.

Con colores	Con formas	Con un objeto

Tres versiones de la misma idea

5 Reto: transforma un garabato. Alguien (o tú con los ojos cerrados) hace un garabato en cada recuadro. Después, conviértelo en un dibujo reconocible.

Garabato 1	Garabato 2

Transforma los garabatos en dibujos

Retos finales y portfolio

6 Reto: reinterpreta una obra famosa. Piensa en un cuadro muy conocido (la Gioconda, la noche estrellada, el grito...) y crea tu propia versión moderna, divertida o personal.

Tu versión de una obra famosa

7 Reto: crea tu propio estilo. Los grandes artistas tienen un estilo reconocible. Dibuja lo mismo (por ejemplo, una cara o una casa) pero a tu manera, inventando tu sello personal.

Dibuja con tu estilo propio

Tu portfolio de verano

TU PORTFOLIO DE VERANO: Un **portfolio** es una colección de tus mejores trabajos. Repasa todo lo que has creado en este cuadernillo y elige tus **tres obras favoritas**. Anota cuáles son y por qué las eliges. ¡Es el resumen de tu verano artístico!

Mi obra favorita	¿Por qué la elijo?
1.	
2.	
3.	

8 Mi evolución. Piensa en cómo eras como artista al empezar el cuadernillo y cómo te sientes ahora. ¿Qué has aprendido? ¿Qué te ha gustado más?

En Expresión Artística casi todo es creación libre: no hay una única respuesta correcta. Aquí tienes las sol

Bloque 1 · Lenguaje visual, color y composición

1. 1-C (punto) · 2-A (línea) · 3-B (textura) · 4-D (forma).
2. Creación libre: círculo cromático con primarios (magenta, cian, amarillo) y secundarios entre ellos.
3. Cálidos: rojo, naranja, amarillo. Fríos: azul, verde, violeta.
- 4, 5, 6, 7 y reto: creación libre (emociones con color, centro de interés, composiciones y ritmo). Orientación: valora la variedad y la intención, no la 'perfección'.

Bloque 2 · Dibujo y pintura

1. Secas: lápiz de grafito, carboncillo, ceras. Húmedas: acuarela, témpera, acrílico.
4. Mezclas: amarillo + cian = verde; amarillo + magenta = rojo/naranja; cian + magenta = azul/violeta.
- 2, 3, 5, 6: creación libre (sombreados, escala de grises, dibujo a partir de mancha y explicación de técnicas).

Bloque 3 · Técnicas mixtas y estampación

1. 1-B (collage) · 2-D (frottage) · 3-A (dripping) · 4-C (grattage).
2. 1-B (surrealismo: sueños) · 2-A (Pop Art: cultura popular) · 3-D (expresionismo: emoción) · 4-C (dadaísmo: azar y provocación).
- 3, 4 y collage: creación libre (frottage, collage y estampación).

Bloque 4 · Arte urbano, volumen y reciclaje

1. Arte urbano: mural con permiso, festival de arte urbano. Vandalismo: pintar una casa ajena sin permiso, rayar un monumento.
4. 2D: dibujo a lápiz, pintura, fotografía. 3D: escultura de arcilla, figura de plastilina, relieve.
- 2, 3 y reto: creación libre (firma grafiti, mural con mensaje y escultura reciclada).

Bloque 5 · Fotografía y composición fotográfica

1. 1-B (plano general) · 2-D (plano medio) · 3-A (primer plano) · 4-C (plano detalle).
2. 1-B (picado: empequeñece) · 2-A (contrapicado: agranda) · 3-C (cenital: desde arriba).
- 3, 4, 5 y reto: creación libre (dibujar encuadres, hacer y analizar fotos, diseñar un fotograma).

Bloque 6 · Fotografía digital y fotomontaje

1. 1 píxeles · 2 resolución · 3 capas · 4 fotomontaje · 5 recortar.
3. 1-B (brillo: más clara u oscura) · 2-A (contraste: claras y oscuras) · 3-D (saturación: intensidad del color) · 4-C (recorte).
- 2 y collage: creación libre (fotomontaje imposible y collage fotográfico).

Bloque 7 · Lenguaje audiovisual

3. Orden (menor a mayor): 1 fotograma · 2 plano · 3 escena · 4 secuencia.
5. 1-B (guion literario) · 2-C (guion técnico) · 3-D (storyboard) · 4-A (montaje).
- 4, 6, 7: creación libre (storyboard, identificar plano en un fotograma y sinopsis).

Bloque 8 · Publicidad y comunicación visual

1. 1-B (logotipo) · 2-A (eslogan) · 3-C (público objetivo) · 4-D (persuasión).
- 2, 3, 4 y reto: respuesta y creación libres (analizar anuncio, diseñar logotipo, detectar estereotipos, campaña de concienciación). Orientación: valora la mirada crítica y el mensaje positivo.

Bloque 9 · Diseño, animación y videoarte

1. 1-B (diseño gráfico) · 2-D (diseño de producto) · 3-A (diseño de moda) · 4-C (diseño de interiores).
- 2, 3 y reto: creación libre (personaje, flipbook y stop motion).

Bloque 10 · Proyecto artístico final

Todo el bloque es creación personal: no tiene solución. Orientación: lo importante es que el alumno siga el proceso (idea, referentes, bocetos, producción, ficha y autoevaluación) y disfrute creando y reflexionando.

Bloque 11 · Retos creativos

Todos los retos son de creación libre. No hay respuestas correctas: se valoran la imaginación, la originalidad y las ganas de experimentar.