

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES / EPVA DE PRIMERO DE ESO (PARA ENTREGAR EL MIÉRCOLES 9 DE FEBRERO DE 2018)

CONDICIONES:

- A.- Cada ejercicio se realizará en una hoja de bloc independiente (formato DIN-A 4).
- B.- Además de la correcta solución de cada ejercicio, se tendrá muy en cuenta la presentación de los trabajos en cuanto a precisión y limpieza.
- C.- Todos los ejercicios se entregarán numerados y con los datos personales del alumno (nombre y apellidos, curso y grupo actuales) rotulados en la parte inferior derecha de cada hoja.

EJERCICIOS:

- 1.- TEORÍA DEL COLOR Y GEOMETRÍA PLANA. Sobre el eje largo de la hoja y con su base a 20 cm del borde superior, traza un triángulo equilátero de 12,8 cm de lado. Divídelo en 9 triángulos equiláteros iguales (3 por cada lado) y sitúa en ellos, ordenadamente, los colores primarios, secundarios y terciarios neutros. Numera cada color e identifícalo por escrito debajo de la figura. No pasar a tinta. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.
- 2.- TEORÍA DEL COLOR Y PROCEDIMIENTOS PICTÓRICOS. Realiza a lápiz una composición libre y artística, de tipo abstracto, combinando formas poligonales con otras irregulares. Utilizando témpera, pinta la mitad izquierda con una armonía de colores próximos (eligiendo entre fríos, cálidos, etc.) y la mitad derecha con una armonía de colores complementarios. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.
- 3.- GEOMETRÍA PLANA. Dibuja un pentágono regular inscrito en una circunferencia de 7 cm de diámetro por cualquiera de sus métodos y también el polígono estrellado correspondiente. Pasa a tinta el resultado (pentágono y estrella). VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.
- 4.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Dibuja en perspectiva axonométrica isométrica un Cubo de Rubik (hexaedro dividido en 27 hexaedros menores e iguales, 9 por cada cara), cambia de lugar 5 de esos cubos menores y recolócalos sobre cualquiera de las caras visibles del cubo principal, pero en distinto sitio. En la misma hoja, dibuja también las vistas de la nueva figura resultante. No pasar a tinta. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.
- 5.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Dibuja la planta de un edificio (un chalet, por ejemplo) con su distribución interior de habitaciones, diferenciando muros exteriores y tabiques interiores con distinto espesor e incluyendo sus puertas y ventanas (sin amueblar). Los muros y tabiques llevarán un rayado a 45° con separación de las líneas unos 2 mm, aproximadamente. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.

Segovia, a 4 de diciembre de 2017

RECUPERACIÓN DE MATERIAS PENDIENTES / EPVA DE TERCERO DE ESO (PARA ENTREGAR EL MIÉRCOLES 9 DE FEBRERO DE 2018)

CONDICIONES:

- A.- Cada ejercicio se realizará en una hoja de bloc independiente (formato DIN-A 3).
- B.- Además de la correcta solución de cada ejercicio, se tendrá muy en cuenta la presentación de los trabajos en cuanto a precisión y limpieza.
- C.- Todos los ejercicios se entregarán numerados y con los datos personales del alumno (nombre y apellidos, curso y grupo actuales) rotulados en la parte inferior derecha de cada hoja.

EJERCICIOS:

1.- DIBUJO A MANO ALZADA. Traza con regla, escuadra y cartabón un rectángulo cuyos lados disten 2 cm de los límites de la hoja. Dibuja a lápiz una composición en perspectiva axonométrica intuitiva, a mano alzada, formada por cuatro cuerpos geométricos agrupados (prisma, pirámide, cilindro o cono). Aplica sombras propias y arrojadas, también de forma intuitiva. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.

2.- TEORÍA DEL COLOR Y PROCEDIMIENTOS PICTÓRICOS. En la mitad superior de la hoja, realiza a lápiz una composición artística de tipo abstracto. Traslada esa composición a la parte inferior por medio de calco en papel vegetal. Pinta con témpera cada una de ellas en distinta armonía, pero ambas de tipo complementario. Las dos composiciones deben llevar un margen de 2 cm hasta los bordes de la hoja y entre sí, trazados con regla, escuadra y cartabón. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.

3.- GEOMETRÍA PLANA. Diseña un circuito de carreras (cerrado) a base de tangencias y enlaces, incluyendo los siguientes casos: recta tangente a circunferencia, circunferencias tangentes exteriores, circunferencia tangente a recta, circunferencias tangentes interiores y circunferencia tangente simultáneamente a dos rectas concurrentes. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.

4.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Dibuja en perspectiva axonométrica isométrica un Cubo de Rubik (hexaedro dividido en 27 hexaedros menores e iguales, 9 por cada cara), cambia de lugar 5 de esos cubos menores y recolócalos sobre cualquiera de las caras visibles del cubo principal, pero en distinto sitio, e igualmente modifica el cubo por medio de cortes oblicuos (por la diagonal de 5 cubos menores), recolocando las partes así cortadas. En la misma hoja, dibuja también las vistas de la nueva figura resultante. Pasar a tinta la perspectiva (sólo las aristas) y las vistas correspondientes. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.

5.- SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. Dibuja la planta de un edificio (un chalet, por ejemplo) con su distribución interior de habitaciones, diferenciando muros exteriores y tabiques interiores con distinto espesor e incluyendo sus puertas y ventanas (sin amueblar). Los muros y tabiques llevarán un rayado a 45° con separación de las líneas unos 2 mm, aproximadamente. El dibujo debe entregarse pasado a tinta. VALOR DE LA RESPUESTA: 2/10 puntos.