

5

VIDA ANIMAL

21. MAQUILLAJE DE MANOS

Observación de la obra de Guido Daniele y sus maquillajes corporales.

Creación de un animal en la mano con pintura corporal, siguiendo los pasos.

22. TONOS DE MARRÓN

Observación y análisis de la creación del color marrón y la variación de sus tonos.

Experimentación de las mezclas de color empleándolas en el dibujo de un perro.

23. TAMAÑOS Y DISTANCIAS

Reflexión del efecto de profundidad en la perspectiva lineal y la reducción de tamaño.

Aplicación del efecto de profundidad completando una escena de la sabana africana.

24. FORMAS ORGÁNICAS Y FORMAS GEOMÉTRICAS

Análisis de la diferencia entre formas orgánicas y formas geométricas.

Aplicación de las formas geométricas completando un dibujo arquitectónico y las orgánicas para su reflejo en el agua.

25. RECREACIÓN VISUAL EN 3D

Reflexión y análisis de la representación de un objeto según el punto de vista.

Decoración del desarrollo de un animal tridimensional, para su construcción.



6

EN OTRAS ÉPOCAS

26. CUEVAS PREHISTÓRICAS

Observación de las pinturas rupestres, su origen y características primitivas.

Recreación de una pintura rupestre, dibujando un bisonte y pintando con los dedos.

27. ESCULTURAS DE LA POLINESIA

Lectura e invención por escrito de un final para un relato propuesto.

Modelado de una escultura Moái en barro siguiendo los pasos que se indican.

28. HISTORIA EN VIÑETAS

Análisis de las metopas como relieves escultóricos que muestran historias.

Elaboración de las escenas que muestran la historia mitológica del gigante Briareo.

29. EL AJEDREZ DE LEWIS

Observación y reflexión del ajedrez y de las características de un ajedrez medieval.

Reproducción de un dibujo con cuadrícula, dotándolo de claroscuro después.

30. PROVERBIOS HOLANDESES

Observación y localización en la obra de Brueghel de los refranes a los que alude.

Creación de una escena en la que se combinan dos refranes populares.



(\*) Contribuciones a la educación plástica en el reverso de la contraportada.