

Informe para prueba extraordinaria personalizada
Educación plástica, visual y audiovisual 4ºESO
Alumnos mayores de 18 años
I.E.S. Francisco Montoya

Fecha de entrega del trabajo realizado: septiembre de 2023

ÍNDICE

1. Objetivos no superados
2. Criterios no superados
3. Tareas a realizar

1. Objetivos

1. Contemplar, interpretar, reflexionar y analizar las imágenes que nos rodean interpretándolas de forma crítica, siendo sensibles a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
2. Participar en la vida cultural, apreciando el hecho artístico, identificando, interpretando y valorando sus contenidos y entendiéndolos como parte integrante de la diversidad, contribuyendo al respeto, conservación y mejora del patrimonio.
3. Emplear el lenguaje plástico, visual y audiovisual para representar emociones y sentimientos, vivencias e ideas, contribuyendo a la comunicación y a la convivencia.
4. Expresarse con creatividad y descubrir el carácter instrumental del lenguaje plástico, visual y audiovisual como medio de expresión y su relaciones con otros lenguajes y materias, desarrollando la capacidad de pensamiento divergente y la cultura emprendedora.
5. Conocer, comprender y aplicar correctamente el lenguaje técnico-gráfico y su terminología, adquiriendo hábitos de observación, precisión, rigor y pulcritud, valorando positivamente el interés y la superación de las dificultades.
6. Utilizar las diversas técnicas plásticas, visuales y audiovisuales y las tecnologías de la información y la comunicación para aplicarlas en las propias creaciones, analizando su presencia en la sociedad de consumo actual, así como utilizar sus recursos para adquirir nuevos aprendizajes.
7. Superar los estereotipos y convencionalismos presentes en la sociedad, adoptando criterios personales que permitan actuar con autonomía e iniciativa y potencien la autoestima.
8. Representar la realidad de manera objetiva, conociendo las normas establecidas y valorando su aplicación en el mundo del arte y del diseño.
9. Planificar y reflexionar de forma individual y cooperativa el proceso de realización de objetos y obras gráfico-plásticas partiendo de unos objetivos prefijados, revisando y valorando durante cada fase el estado de su consecución.
10. Cooperar con otras personas en actividades de creación colectiva de manera flexible y responsable, favoreciendo el diálogo, la colaboración, la comunicación, la solidaridad y la tolerancia

2. Criterios

- **Criterio de evaluación: 1.1.** Realizar composiciones creativas, individuales y en grupo, que evidencien las distintas capacidades expresivas del lenguaje plástico y visual, desarrollando la creatividad y expresándola, preferentemente, con la subjetividad de su lenguaje personal o utilizando los códigos, terminología y procedimientos del lenguaje visual y plástico, con el fin de enriquecer sus posibilidades de comunicación.
- **Criterio de evaluación: 1.2.** Realizar obras plásticas experimentando y utilizando diferentes soportes y técnicas , tanto analógicas como digitales, valorando el esfuerzo de superación que supone el proceso creativo.
- **Criterio de evaluación: 1.3.** Elegir los materiales y las técnicas más adecuadas para elaborar una composición sobre la base de unos objetivos prefijados y de la autoevaluación continua del proceso de realización.
- **Criterio de evaluación: 1.4.** Realizar proyectos plásticos que comporten una organización de forma cooperativa, valorando el trabajo en equipo como fuente de riqueza en la creación artística.
- **Criterio de evaluación: 1.5.** Reconocer en obras de arte la utilización de distintos elementos y técnicas de expresión, apreciar los distintos estilos artísticos, valorar el patrimonio artístico y cultural como un medio de comunicación y disfrute individual y colectivo, y contribuir a su conservación a través del respeto y divulgación de las obras de arte.

- **Criterio de evaluación: 2.1.** Analizar la configuración de diseños realizados con formas geométricas planas creando composiciones donde intervengan diversos trazados geométricos, utilizando con precisión y limpieza los materiales de dibujo técnico.
- **Criterio de evaluación: 2.2.** Diferenciar y utilizar los distintos sistemas de representación gráfica, reconociendo la utilidad del dibujo de representación objetiva en el ámbito de las artes, la arquitectura, el diseño y la ingeniería.
- **Criterio de evaluación: 2.3.** Utilizar diferentes programas de dibujo por ordenador para construir trazados geométricos y piezas sencillas en los diferentes sistemas de representación.

- **Criterio de evaluación: 3.1.** Percibir e interpretar críticamente las imágenes y las formas de su entorno cultural siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales y apreciando el proceso de creación artística, tanto en obras propias como ajenas, distinguiendo y valorando sus distintas fases.
- **Criterio de evaluación: 3.2.** Identificar los distintos elementos que forman la estructura del lenguaje del diseño.
- **Criterio de evaluación: 3.3.** Realizar composiciones creativas que evidencien las cualidades técnicas y expresivas del lenguaje del diseño adaptándolas a las diferentes áreas, valorando el trabajo en equipo para la creación de ideas originales.

- **Criterio de evaluación: 4.1.** Identificar los distintos elementos que forman la estructura narrativa y expresiva básica del lenguaje audiovisual y multimedia, describiendo correctamente los pasos necesarios para la producción de un mensaje audiovisual y valorando la labor de equipo.

- **Criterio de evaluación: 4.2.** Reconocer los elementos que integran los distintos lenguajes audiovisuales y sus finalidades.
- **Criterio de evaluación: 4.3.** Realizar composiciones creativas a partir de códigos utilizados en cada lenguaje audiovisual, mostrando interés por los avances tecnológicos vinculados a estos lenguajes.
- **Criterio de evaluación: 4.4.** Mostrar una actitud crítica ante las necesidades de consumo creadas por la publicidad rechazando los elementos de esta que suponen discriminación sexual, social o racial.

3. Tareas a realizar

Para superar la asignatura debes realizar adecuadamente las actividades que se detallan en las siguientes páginas. En cada actividad encontrarás la teoría e instrucciones necesarias para realizarlas. Son las siguientes:

Actividad 1 - Construcción de Polígonos

Actividad 2 - Tangencias

Actividad 3 - Sistema axonométrico

Actividad 4 - Construcción alicatado andalusí

Actividad 5 - Realización de croquis y representación con volumen

Actividad 6 - Diseño Tipografía

Actividad 7 - Diseño de producto

Actividad 8 - Análisis publicitario

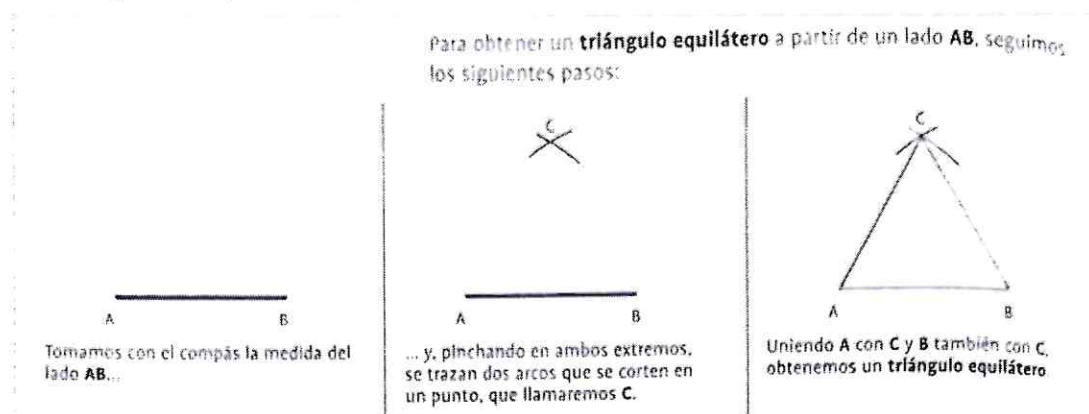
Actividad 9 - Lenguaje cinematográfico, tipos de planos

Actividad 10 - Cuadro pintura andaluza

Actividad 1 - Construcción de Polígonos

CONSTRUCCIÓN DE POLÍGONOS REGULARES A PARTIR DEL LADO

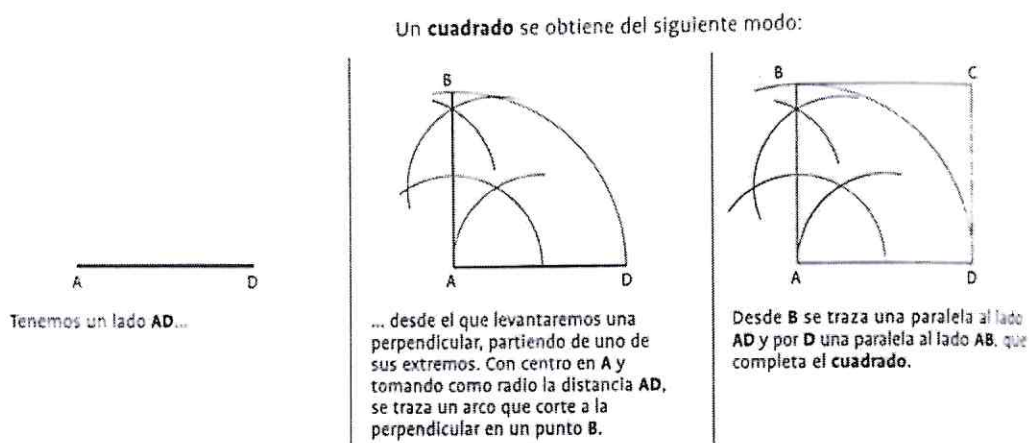
- MATERIALES: Lámina A4, escuadra, cartabón, compás, lápiz H, lápiz B.
- DESARROLLO: Divide la lámina en una cuadrícula de 6 parte iguales. Como en láminas anteriores empieza utilizando un lápiz 2H, para finalizar la lámina marcando los resultados con el lápiz blando (2B).
 - En el primer espacio dibujaremos un triángulo equilátero que tenga 3cm de lado.



Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

https://www.youtube.com/watch?v=_0Fv7RSHx4w

- En el segundo espacio dibujaremos un cuadrado que tenga 3cm de lado.

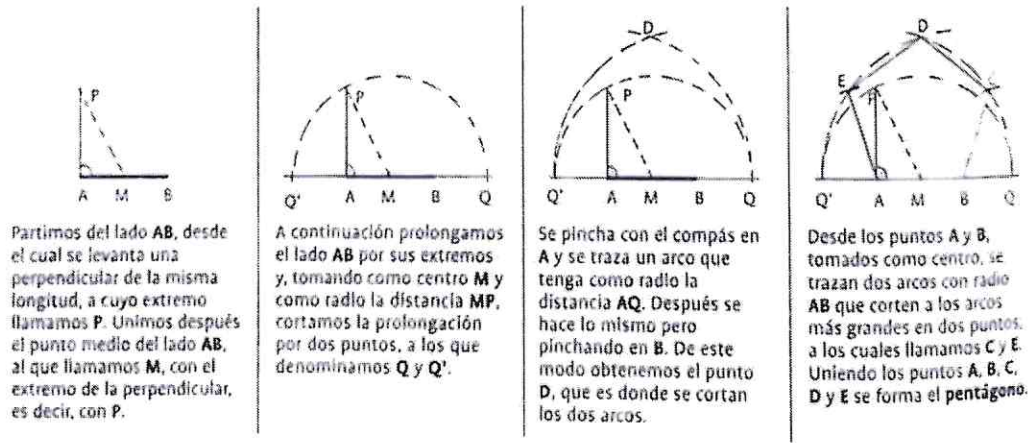


Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=g6YhIivSywM>

- En el tercer espacio dibujaremos un pentágono regular que tenga 3cm de lado.

Para obtener un **pentágono** hacemos lo siguiente:



Partimos del lado **AB**, desde el cual se levanta una perpendicular de la misma longitud, a cuyo extremo llamamos **P**. Unimos después el punto medio del lado **AB**, al que llamamos **M**, con el extremo de la perpendicular, es decir, con **P**.

A continuación prolongamos el lado **AB** por sus extremos y, tomando como centro **M** y como radio la distancia **MP**, cortamos la prolongación por dos puntos, a los que denominamos **Q** y **Q'**.

Se pincha con el compás en **A** y se traza un arco que tenga como radio la distancia **AQ**. Después se hace lo mismo pero pinchando en **B**. De este modo obtenemos el punto **D**, que es donde se cortan los dos arcos.

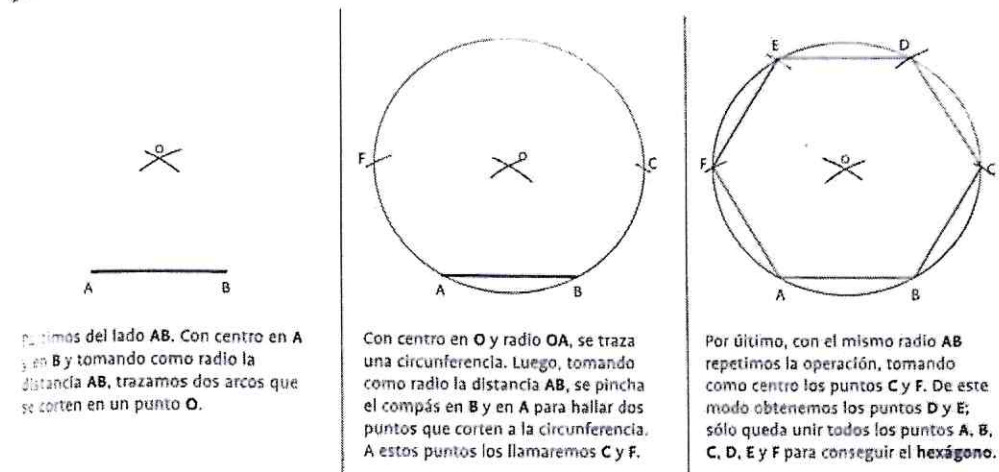
Desde los puntos **A** y **B**, tomados como centro, se trazan dos arcos con radio **AB** que corten a los arcos más grandes en dos puntos, a los cuales llamamos **C** y **E**. Uniendo los puntos **A**, **B**, **C**, **D** y **E** se forma el **pentágono**.

Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=4F7B-33NVt4>

- En el cuarto espacio dibujaremos un hexágono regular que tenga 3cm de lado.

El **hexágono** se obtiene de la siguiente manera:



Partimos del lado **AB**. Con centro en **A** y en **B** y tomando como radio la distancia **AB**, trazamos dos arcos que se corten en un punto **O**.

Con centro en **O** y radio **OA**, se traza una circunferencia. Luego, tomando como radio la distancia **AB**, se pincha el compás en **B** y en **A** para hallar dos puntos que corten a la circunferencia. A estos puntos los llamaremos **C** y **F**.

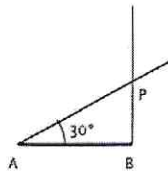
Por último, con el mismo radio **AB** repetimos la operación, tomando como centro los puntos **C** y **F**. De este modo obtenemos los puntos **D** y **E**; sólo queda unir todos los puntos **A**, **B**, **C**, **D**, **E** y **F** para conseguir el **hexágono**.

Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

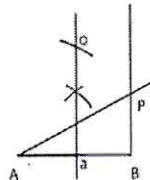
<https://www.youtube.com/watch?v=WuwIBpnrKxI>

- En el quinto espacio dibujaremos un heptágono regular que tenga 3cm de lado.

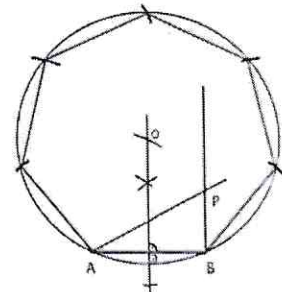
Por último, veamos cómo dibujar un **heptágono**:



Dado el lado **AB**, se levanta una perpendicular desde **B**. Luego, desde **A** se traza una recta que forme 30° con **AB**. Donde el lado de ese ángulo corta a la perpendicular, situamos el punto **P**.



Hallamos la mediatriz del lado **AB**, a la que llamaremos **a**. Tomando después **A** como centro y como radio **AP**, trazamos un arco para ver dónde corta con **a**. A ese punto le denominamos **O** y constituye el centro de la circunferencia que circunscribe al **heptágono** que vamos a construir.



Trasladamos la distancia **AB** siete veces sobre la circunferencia y obtenemos el **heptágono**.

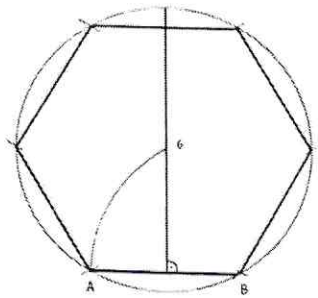
Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=kLK1BUPgcAU>

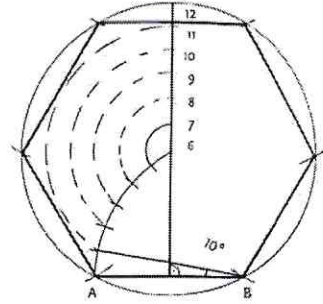
- En el sexto espacio construiremos un heptágono y un eneágono mediante el procedimiento general para la construcción de polígonos regulares a partir de un lado.

Puedes ver su trazado paso a paso en el siguiente enlace:

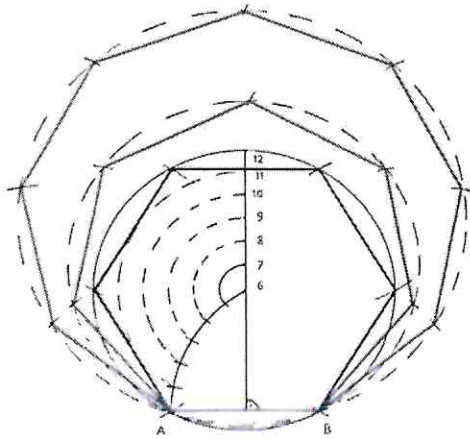
<https://www.youtube.com/watch?v=GFj1Zw46kBc>



Comenzaremos dibujando un **hexágono regular** a partir de un lado **AB**. Primero, hallamos su mediatriz. Después, con centro en **B** y radio **AB**, trazamos un arco que corte a la mediatriz en un punto, al que llamaremos **6**.



Como el ángulo que forman **AB6** tiene 60° , podemos dividirlo en 6 ángulos de 10° cada uno. Luego, con centro en **6** y abriendo el compás hasta cada una de las divisiones que hemos trazado sobre el arco que une **A6** (producto de los ángulos de 10°), obtenemos los puntos **7, 8, 9, 10, 11 y 12** sobre la mediatriz.

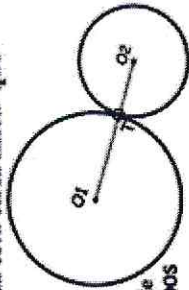


Los puntos que hemos hallado son los centros de las circunferencias que circunscriben a los polígonos: el **7** lo es de la del **heptágono**, el **9** de la del **eneágono** (9 lados), etc. Una vez hecha esta operación, sólo queda trazar la circunferencia y situar en ella el número de lados correspondientes al polígono que vayamos a dibujar.

Actividad 2- Tangencias

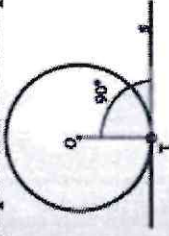
PROPIEDADES BÁSICAS DE LAS TANGENCIAS

1) Si dos circunferencias son tangentes, el punto de tangencia está en la línea que une los centros



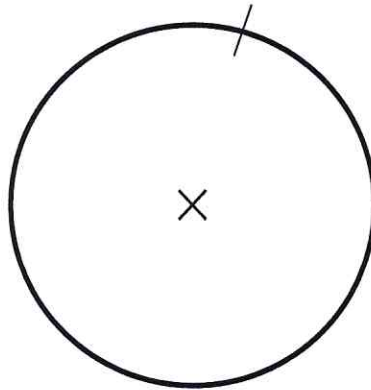
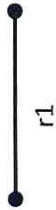
Los centros y el punto de tangencia están **ALINEADOS**

2) Si una circunferencia y una recta son tangentes, el radio y la recta son perpendiculares en el punto de tangencia.

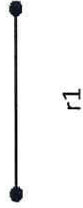


Si el radio y la recta no forman ángulo recto **NO** son tangentes

7.1.- Dibuja la circunferencia de radio r_1 que sea tangente a la circunferencia dada en el punto P.



7.2.- Dibuja la circunferencia de radio r_1 que sea tangente a la recta r dada, en el punto P.

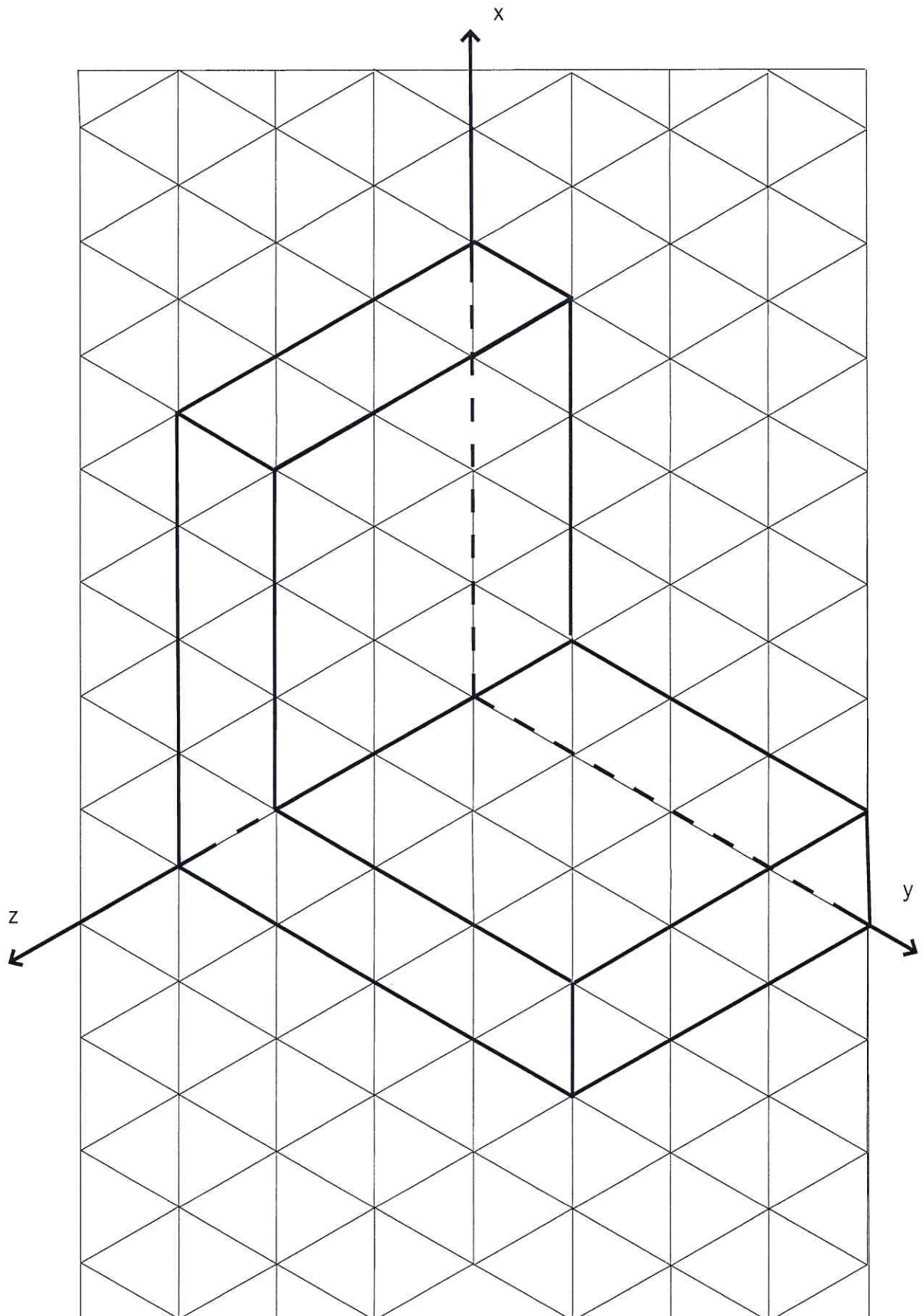


Actividad 3 - Sistema axonométrico

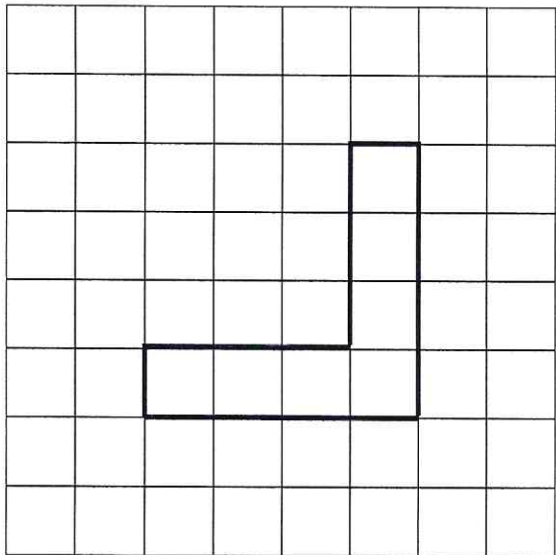
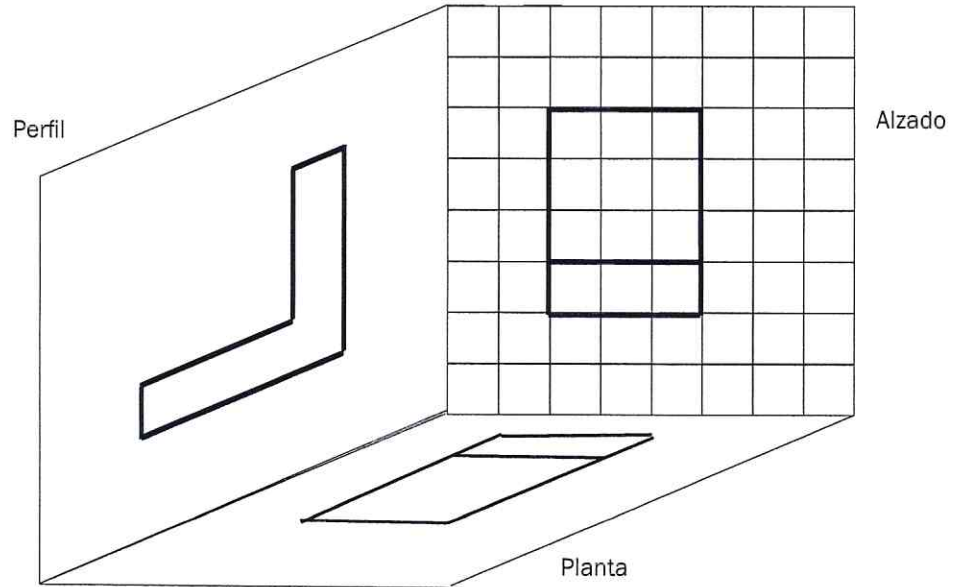
Teoría 1

Axonometría

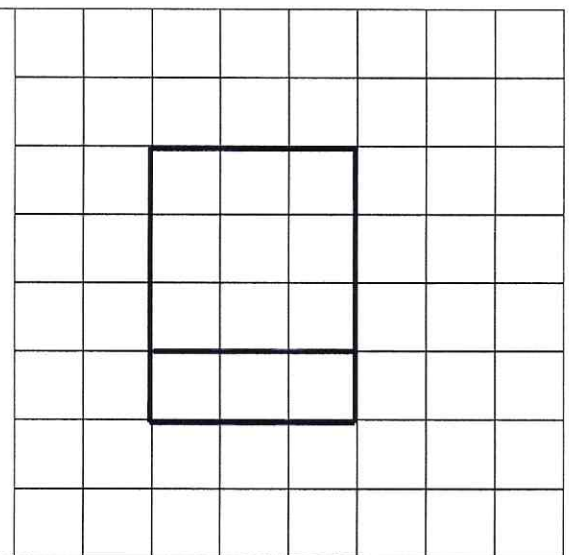
Con la isometría se representan piezas industriales en un sistema de tres ejes: x, y, z. Axonometría significa medida de los ejes. Se utiliza una malla triangular. Esta pieza tiene tres proyecciones o vistas, llamadas planta, alzado y perfil.



Teoría
Axonometría 2



Perfil



Alzado

Planta

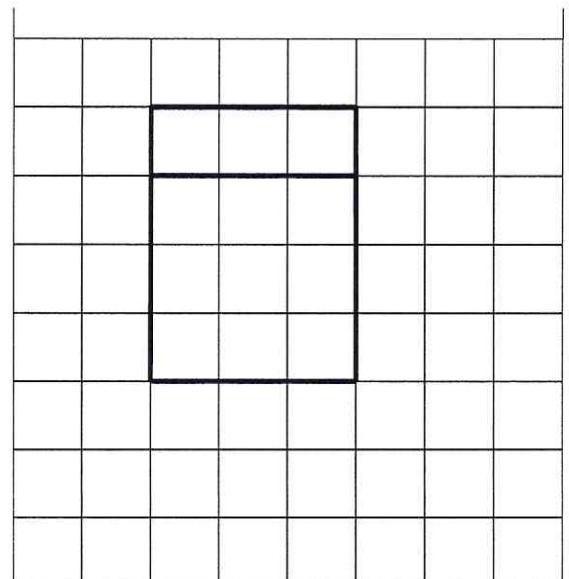
La planta representa la vista del objeto desde arriba

Alzado

El alzado representa la vista de frente

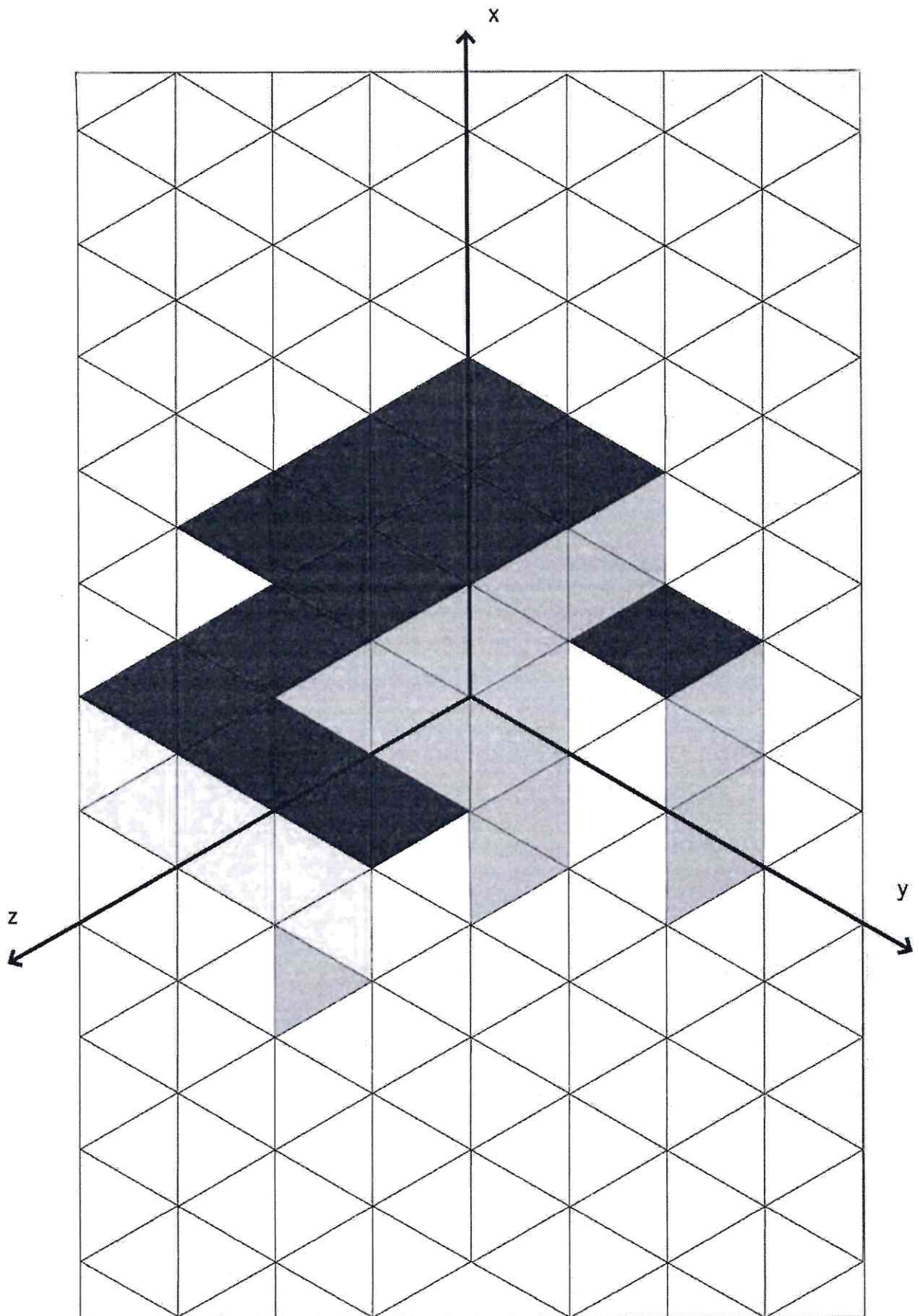
Perfil

El perfil representa la vista de lado

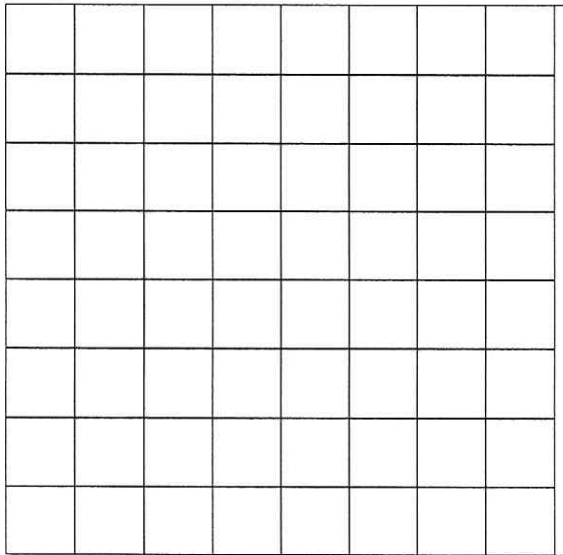


Planta

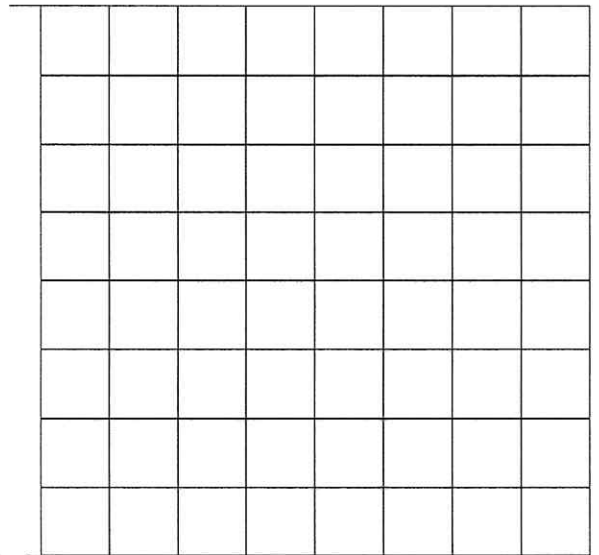
Actividad 1 - Axonometría



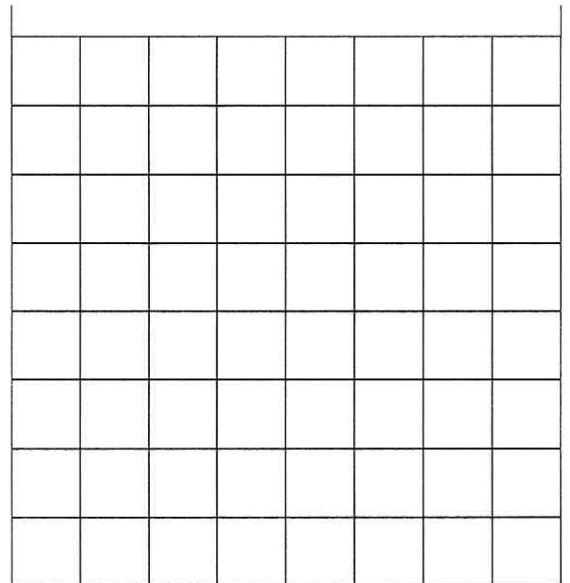
Representa en las cuadrículas las vistas de planta , alzado y perfil de la figura de la página anterior



Perfil

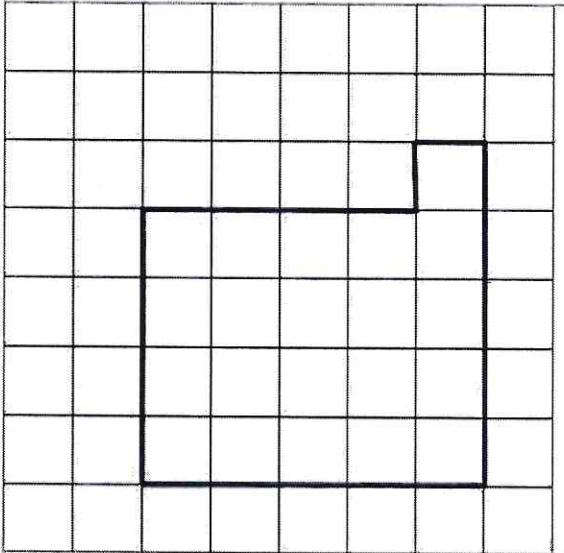


Alzado

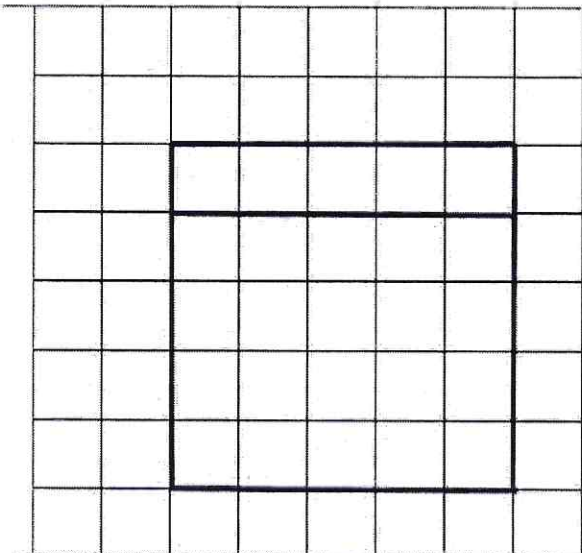


Planta

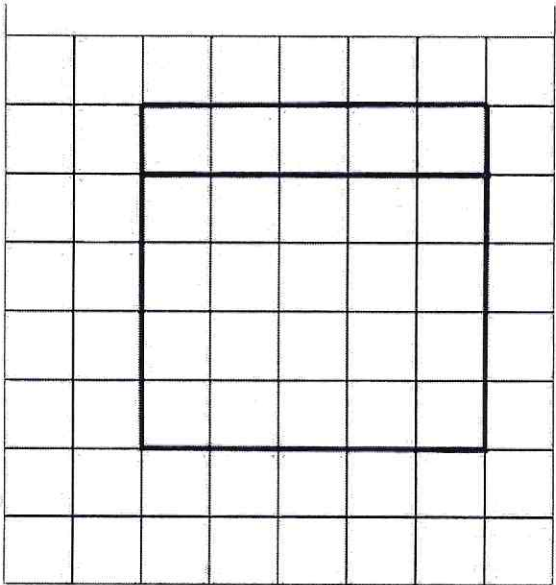
Actividad B - Axonometría



Perfil

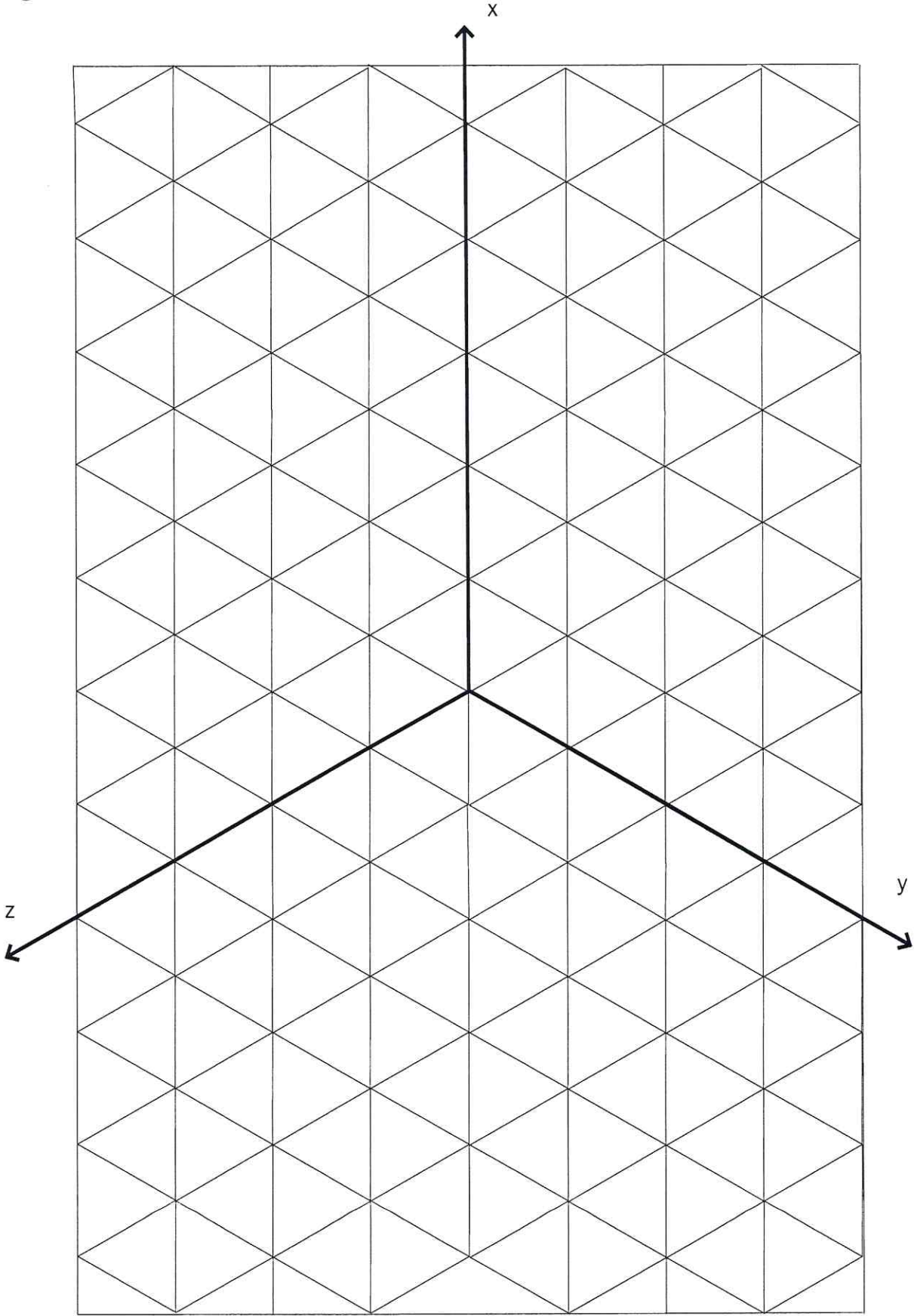


Alzado



Planta

Representa en AXONOMETRÍA las vistas de planta , alzado y perfil de la figura de la página anterior



Actividad 4 - Construcciones alicatado andalusí

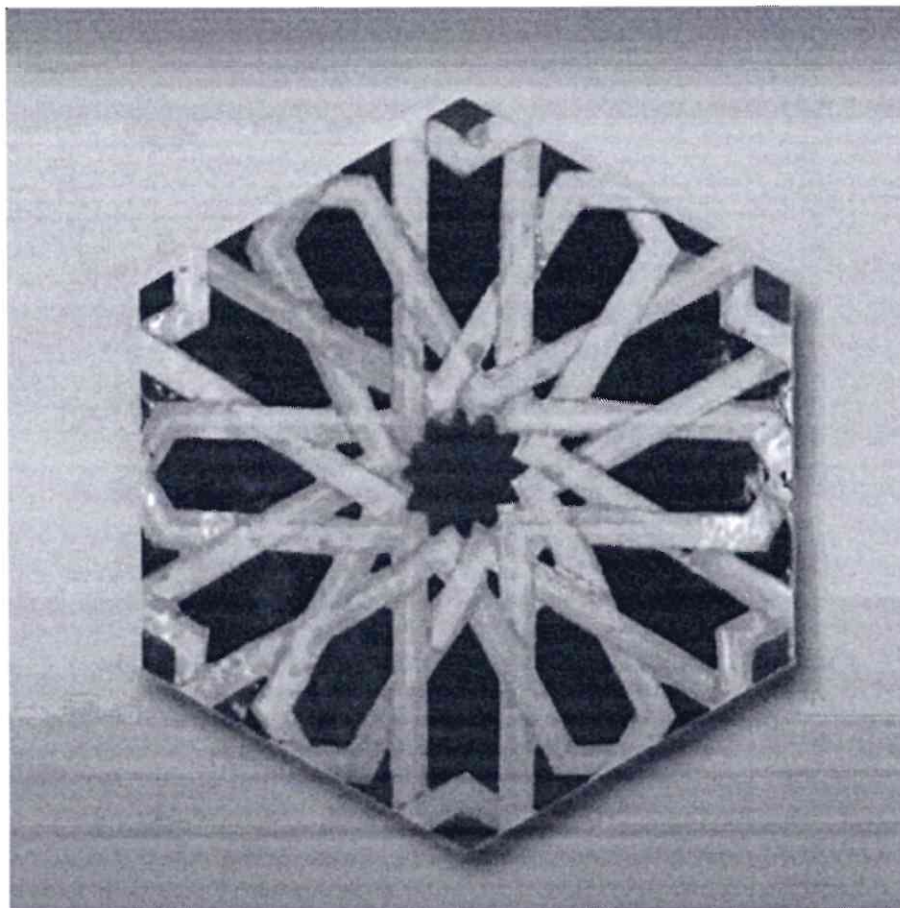
Alicatado medieval Andalusí por pasos

El Real Alcázar de Sevilla y la Alhambra poseen los mejores conjuntos de alicatados medievales de España. El alcázar sevillano, un palacio mudéjar coetáneo de la Alhambra y construido para un rey castellano, Pedro I, presenta unos diseños diferenciados con respecto a los granadinos. En esta lámina se muestra el procedimiento para el trazado de un alicatado que se encuentra en las jambas de una de la puertas del Salón de Infantes. Su construcción se basa en una red hexagonal, dentro de la cual se inscriben las ruedas de 12.

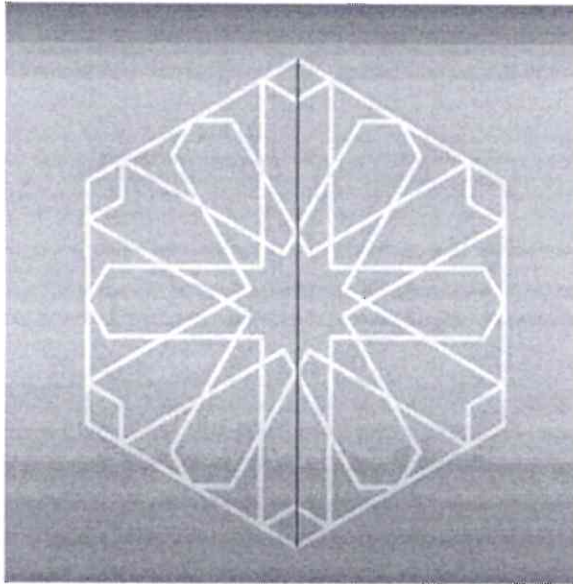
- **MATERIALES:** Lámina A4, escuadra, cartabón, compás, lápiz H, lápiz B y lápices de colores.
- **DESARROLLO:** Como en láminas anteriores empieza utilizando un lápiz 2H, muy suave, ya que borrarás prácticamente casi todo el trazado inicial. Colorea tu diseño en los tonos del original y perfila si quieres con lápiz 2B.

Partiremos de un diámetro de 19 cm, que centraremos en la lámina.

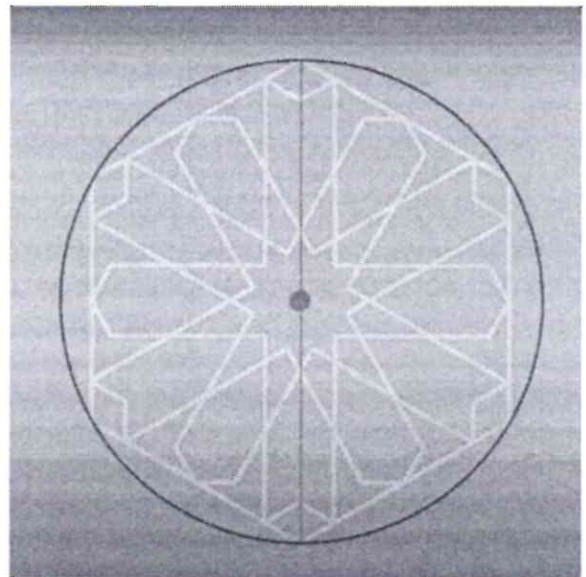
ORIGINAL



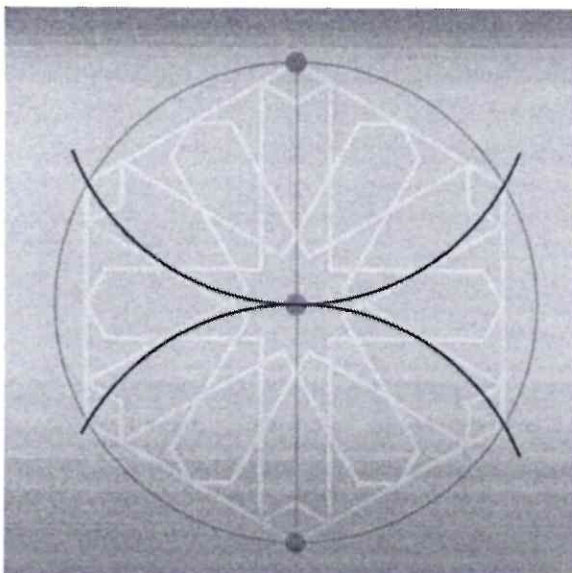
PASO 1:



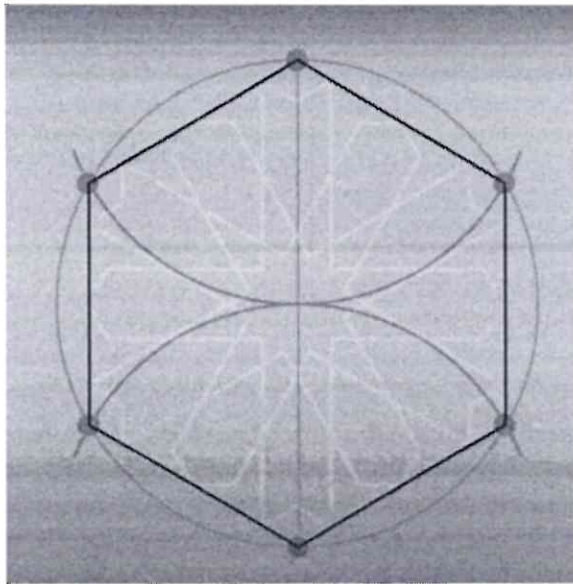
PASO 2:



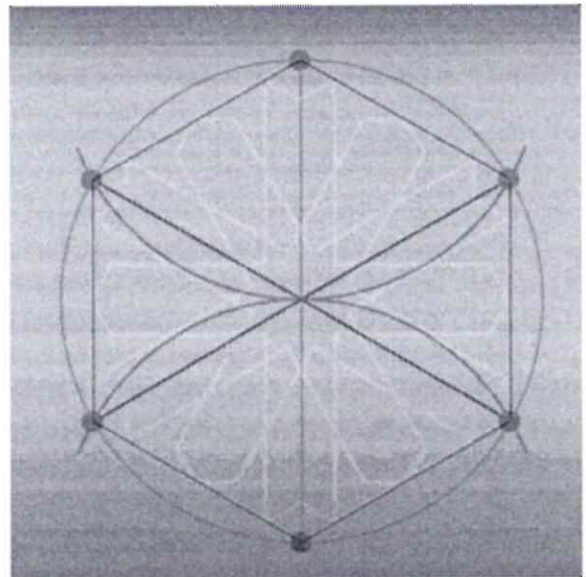
PASO 3:



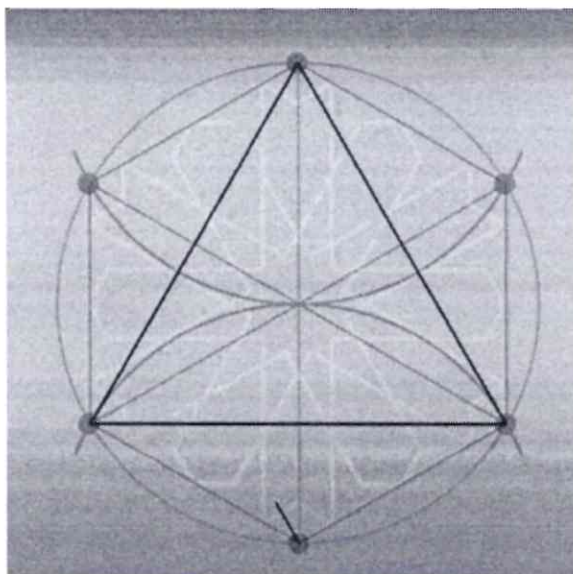
PASO 4:



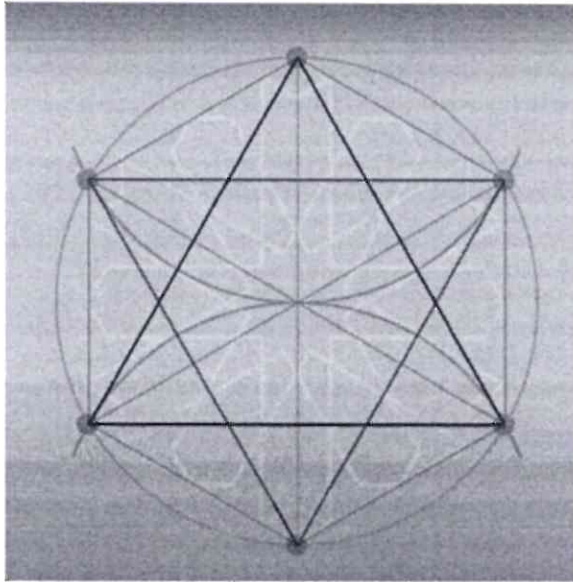
PASO 5:



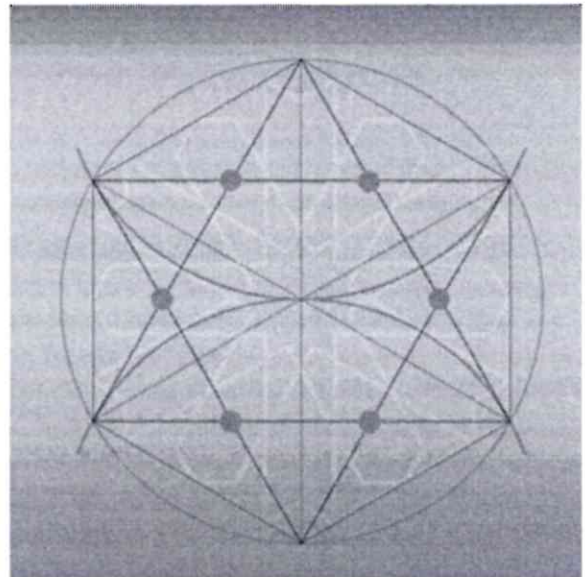
PASO 6:



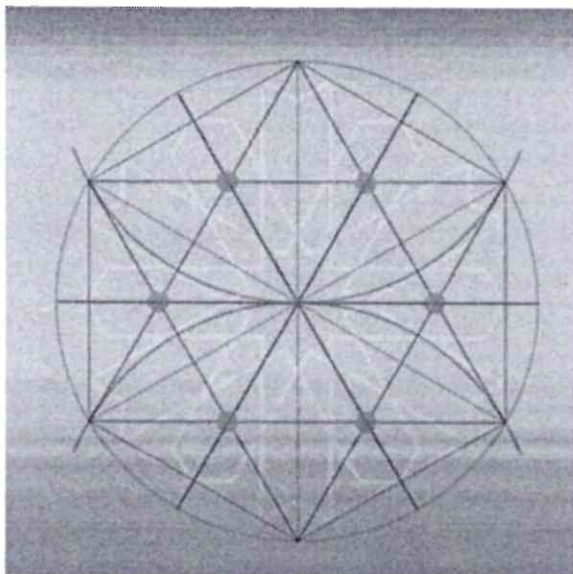
PASO 7:



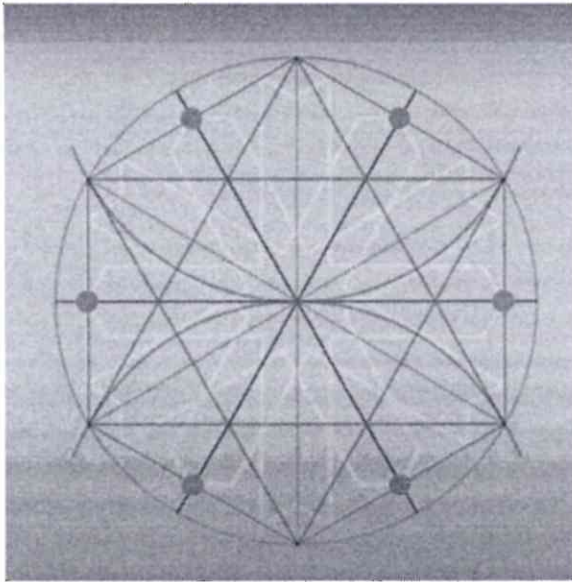
PASO 8:



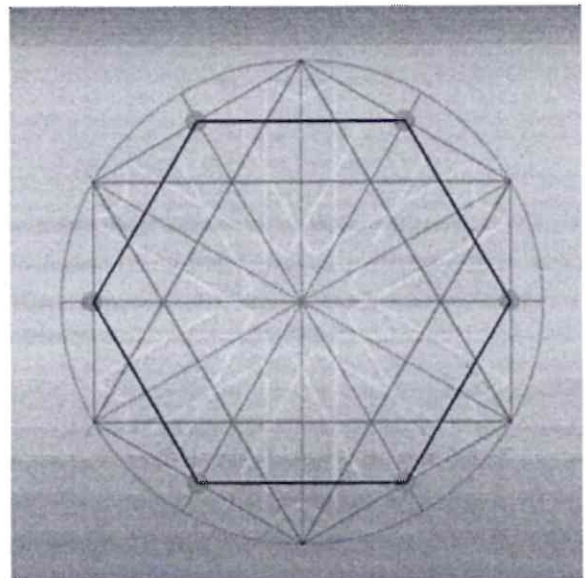
PASO 9:



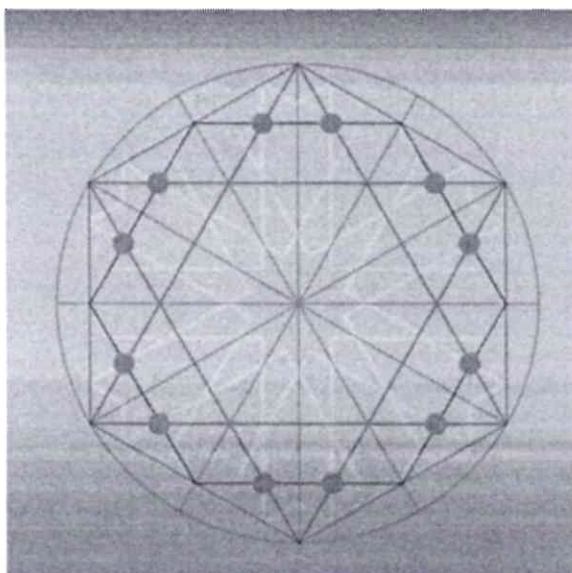
PASO 10:



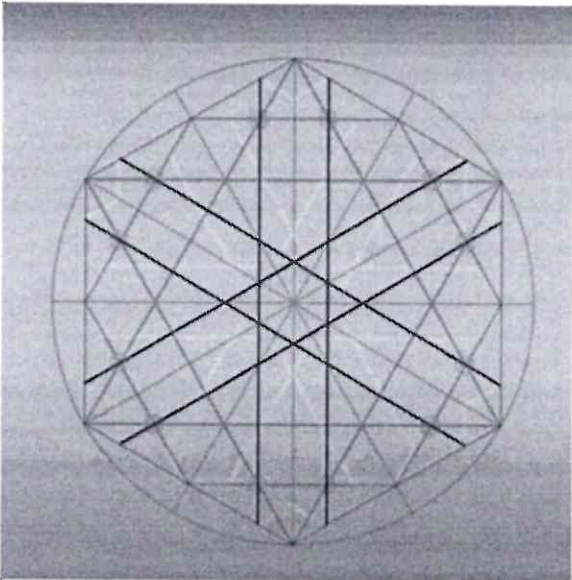
PASO 11:



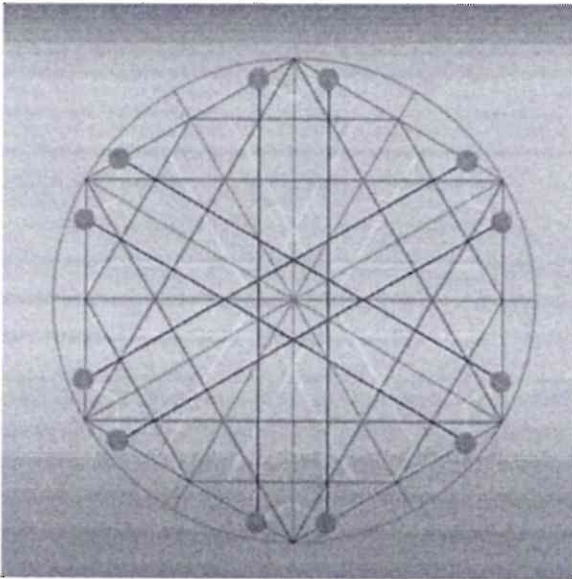
PASO 12:



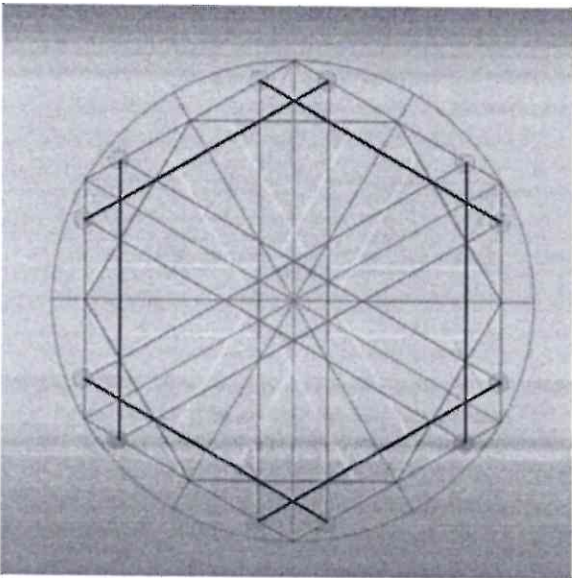
PASO 13:



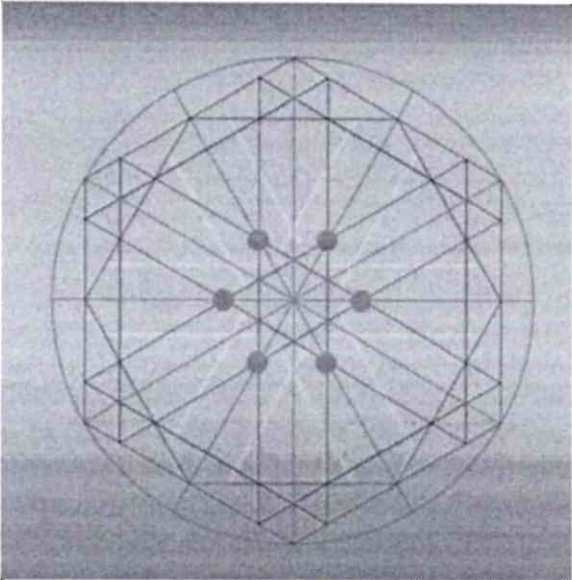
PASO 14:



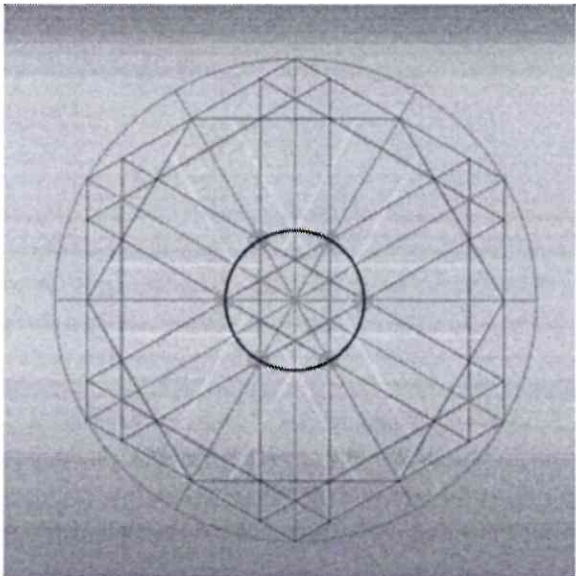
PASO 15:



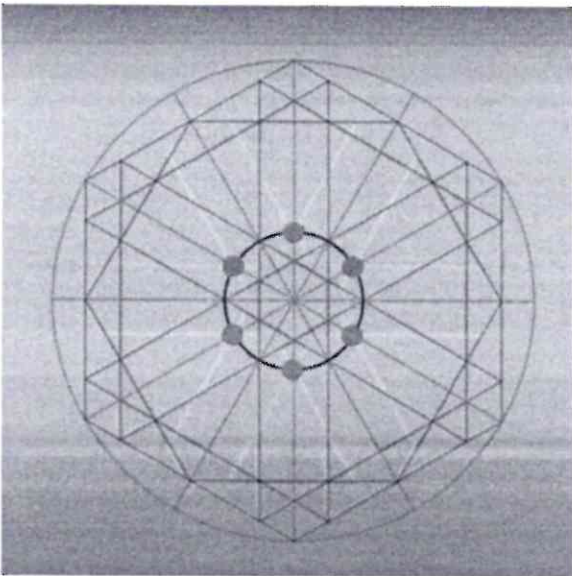
PASO 16:



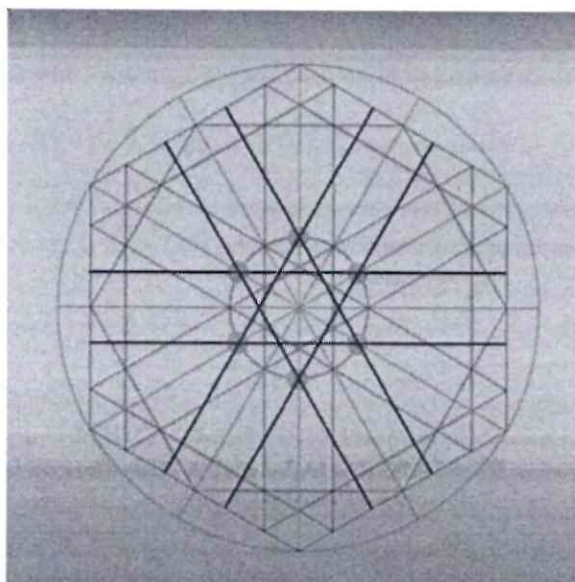
PASO 17:



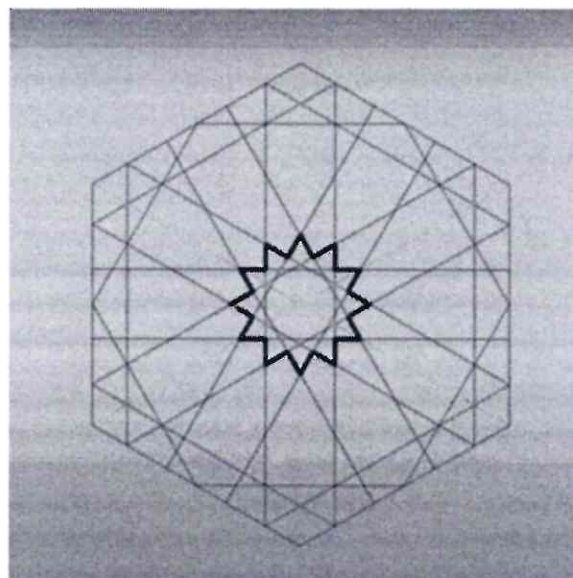
PASO 18:



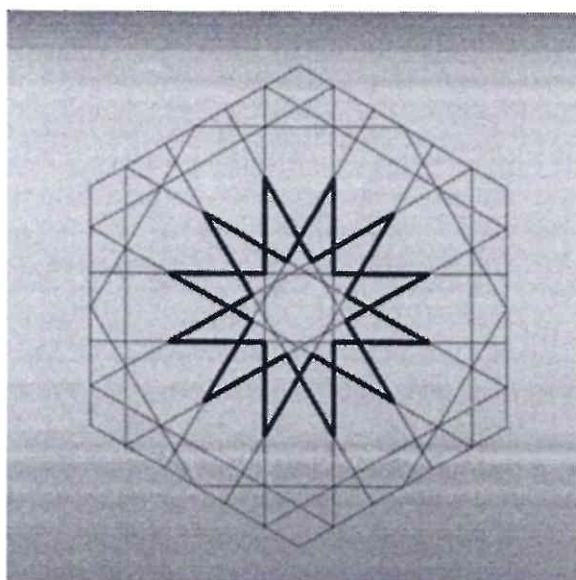
PASO 19:



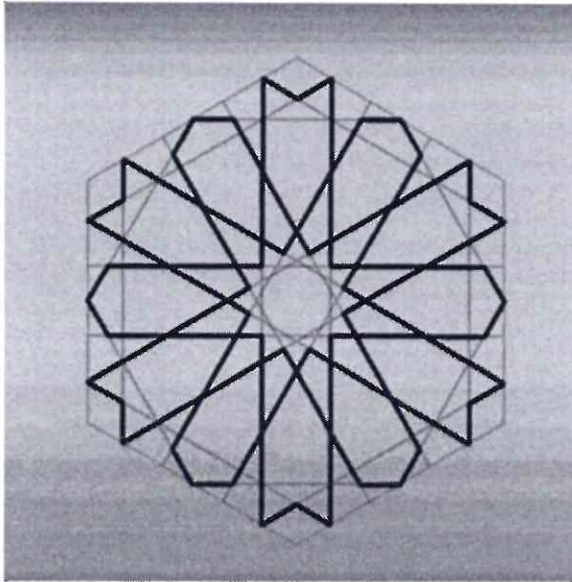
PASO 20:



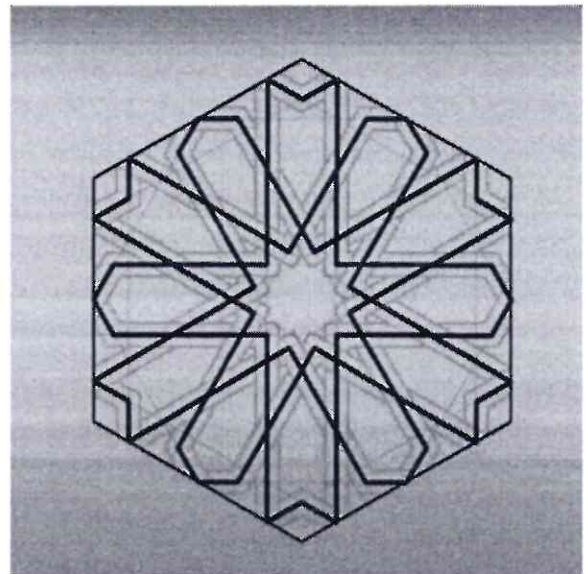
PASO 21:



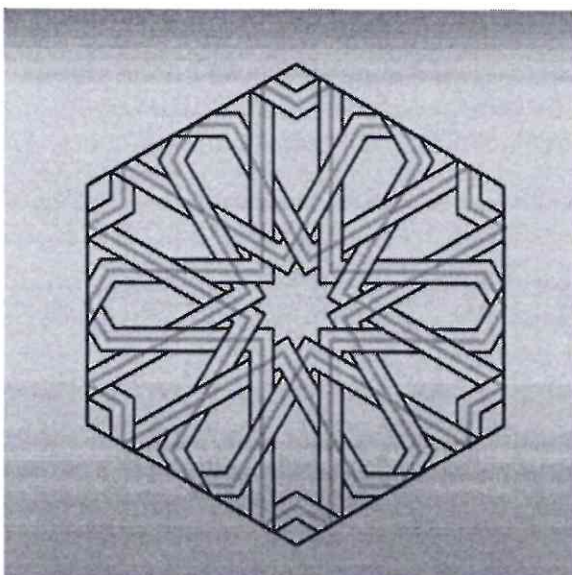
PASO 22:



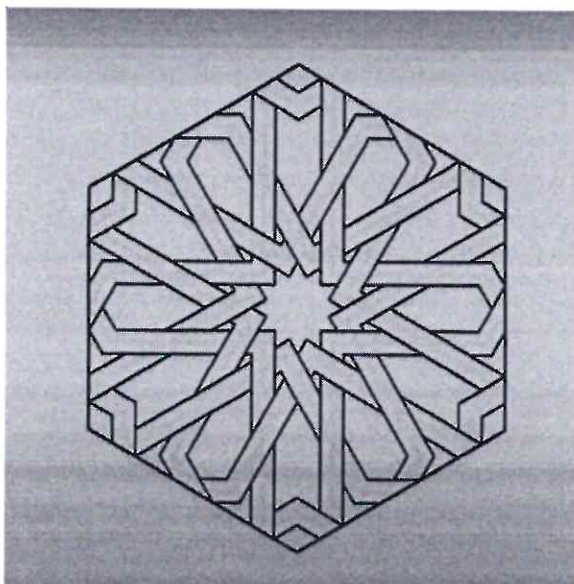
PASO 23:



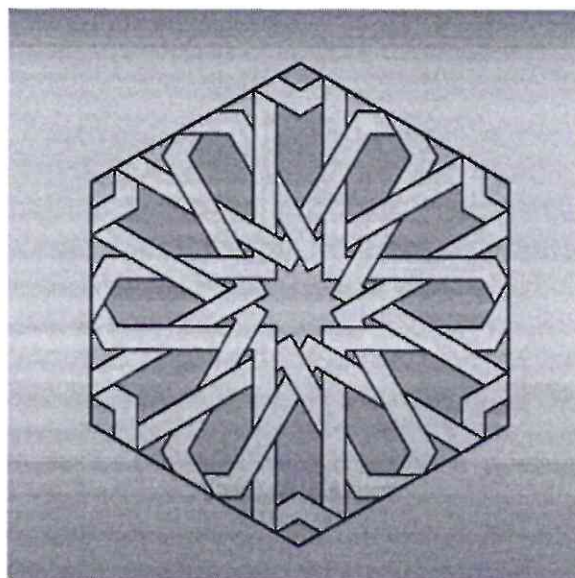
PASO 24:



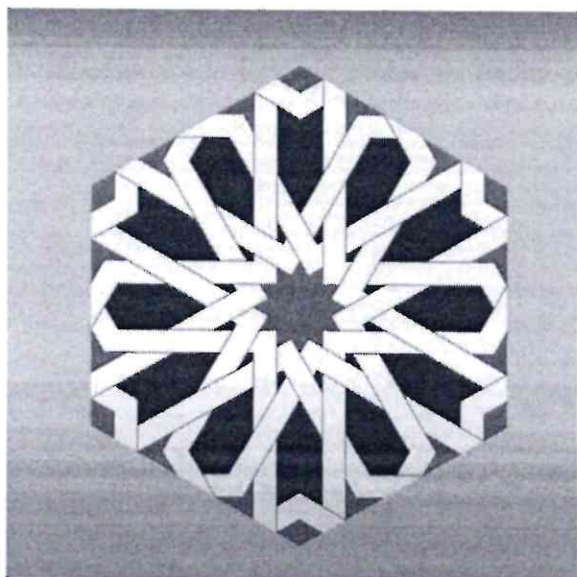
PASO 25:

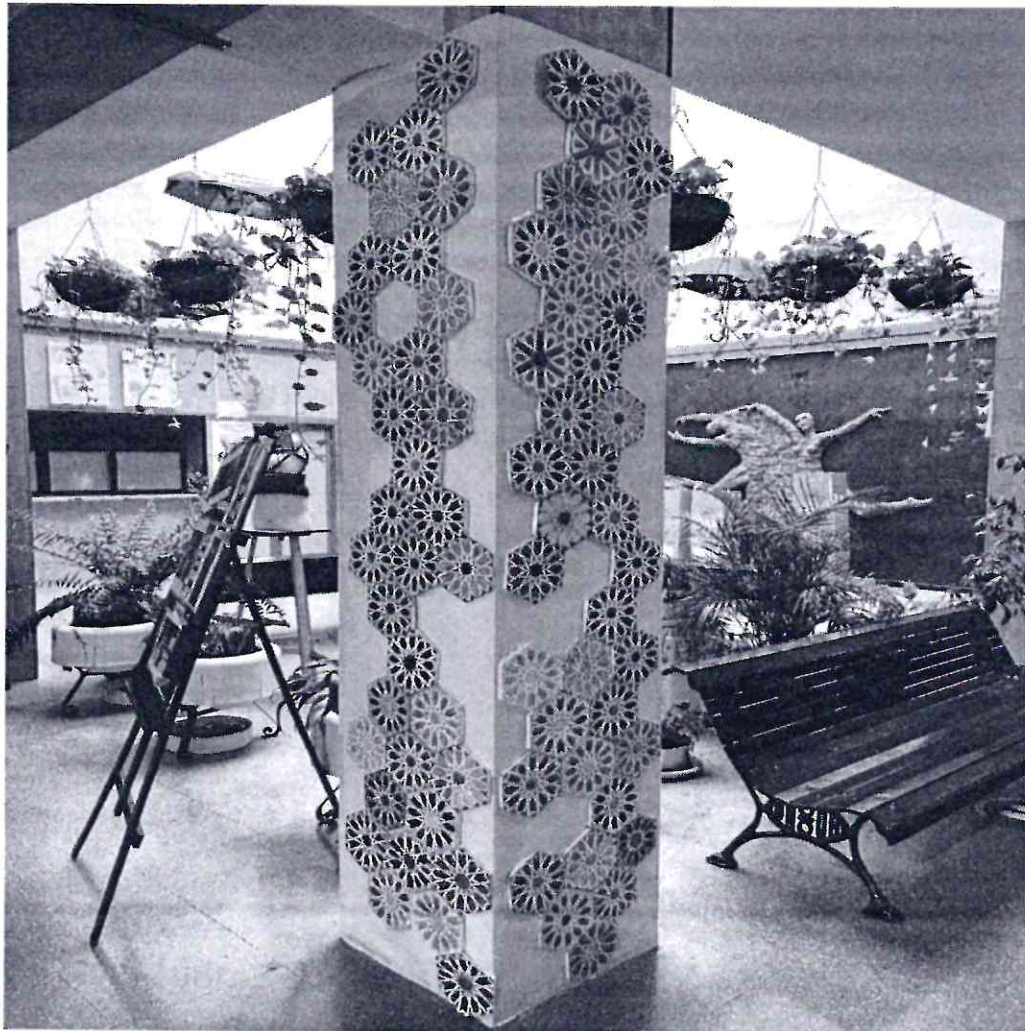
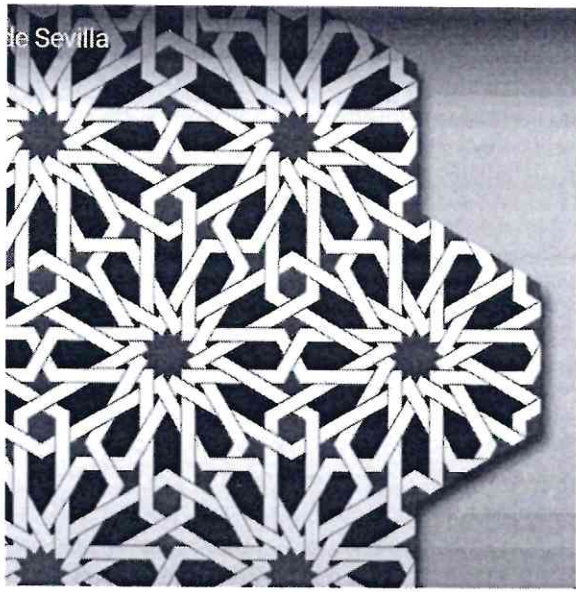


PASO 26:

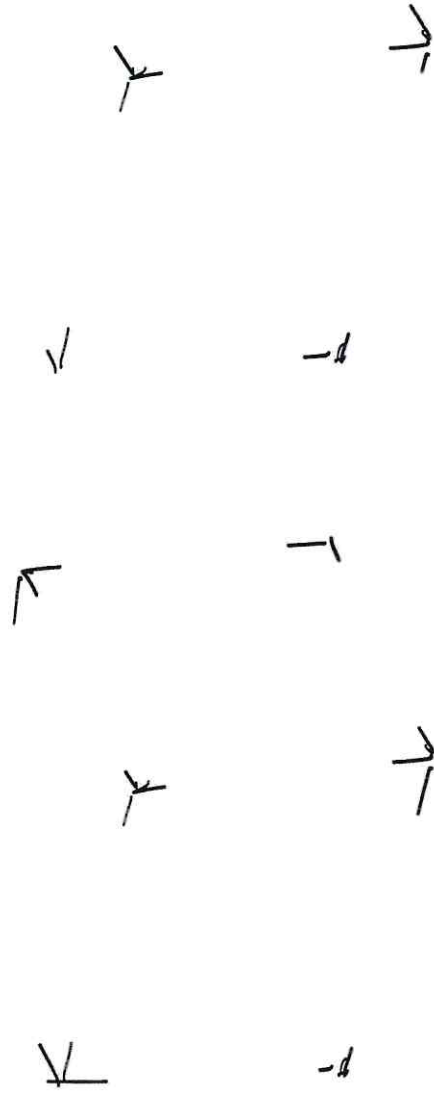
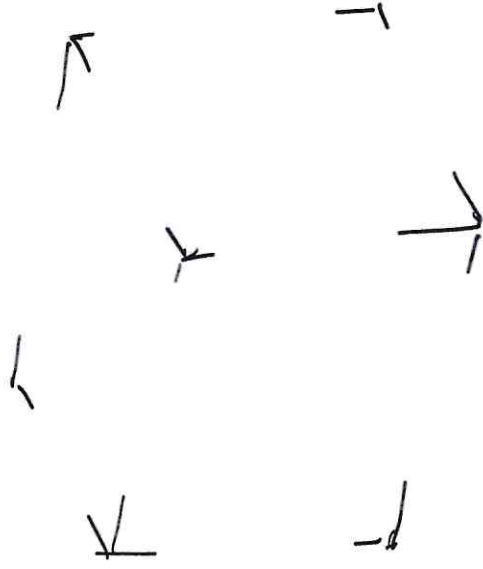
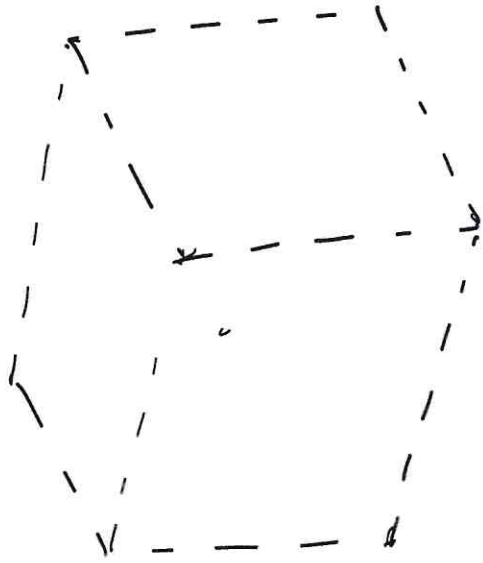
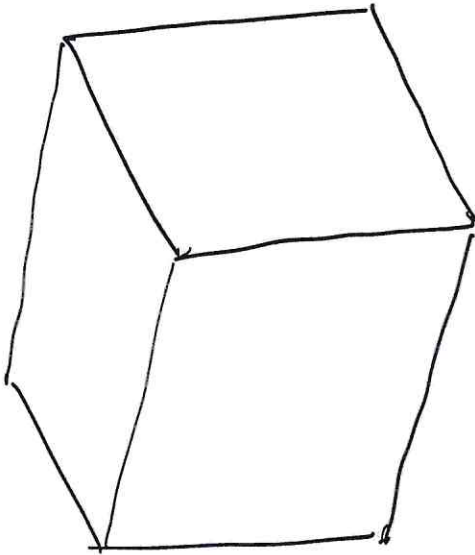


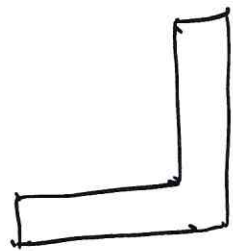
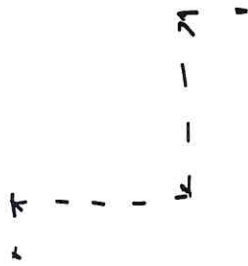
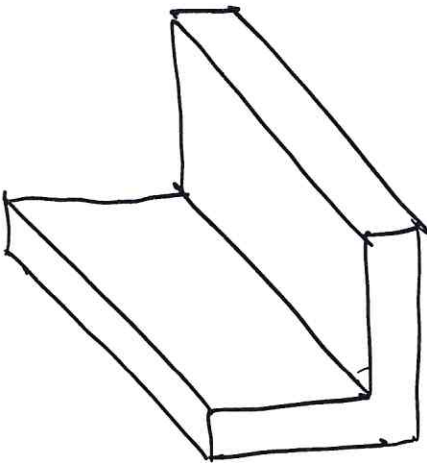
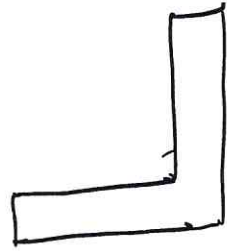
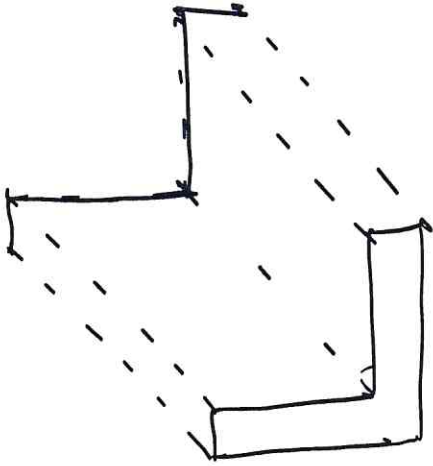
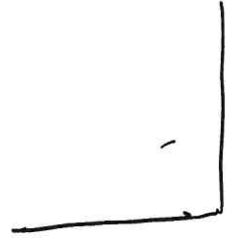
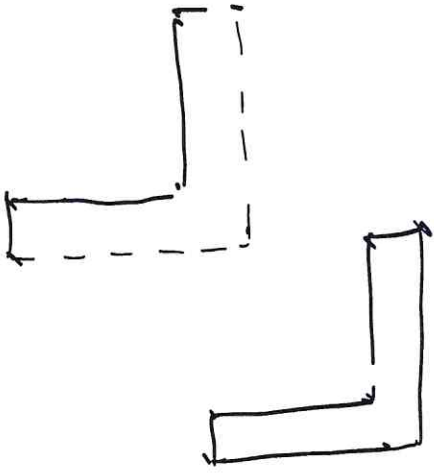
PASO 27:

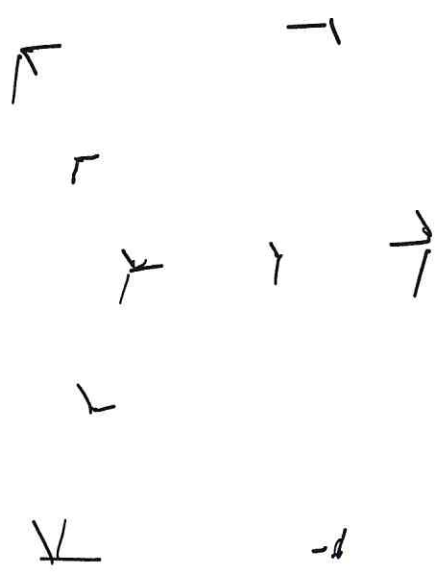
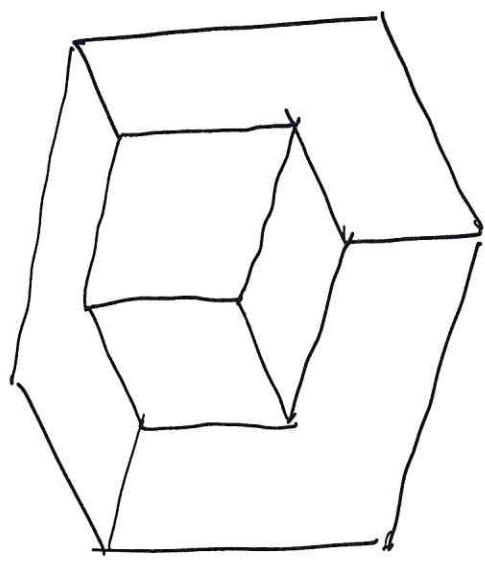
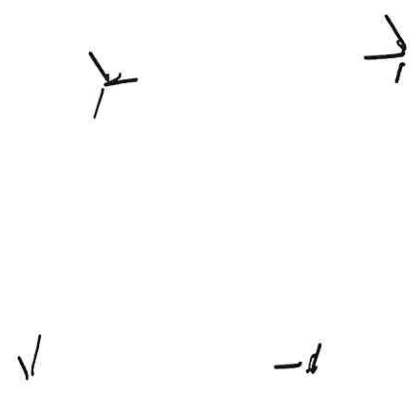
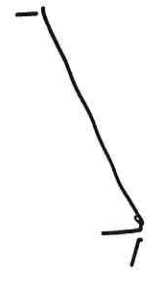
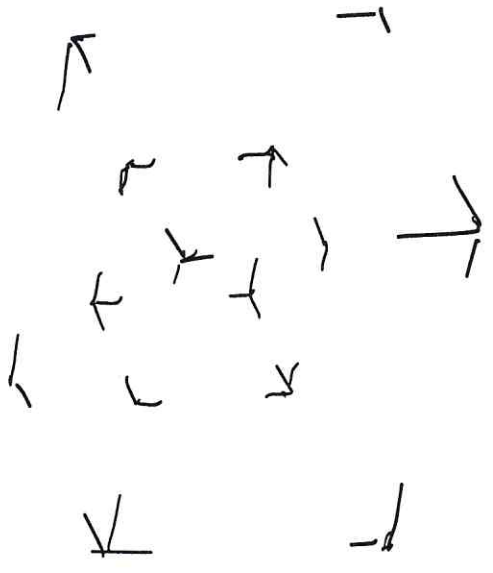


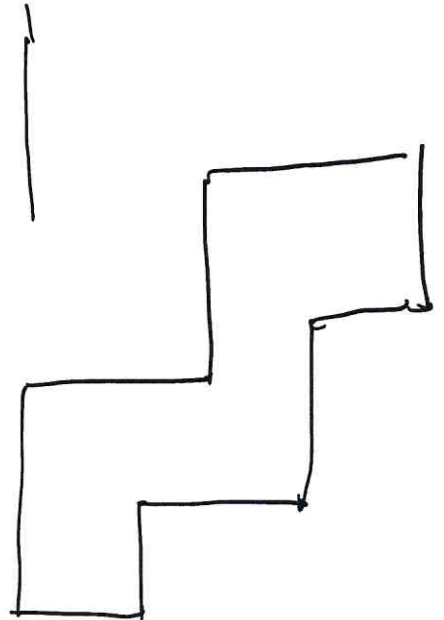
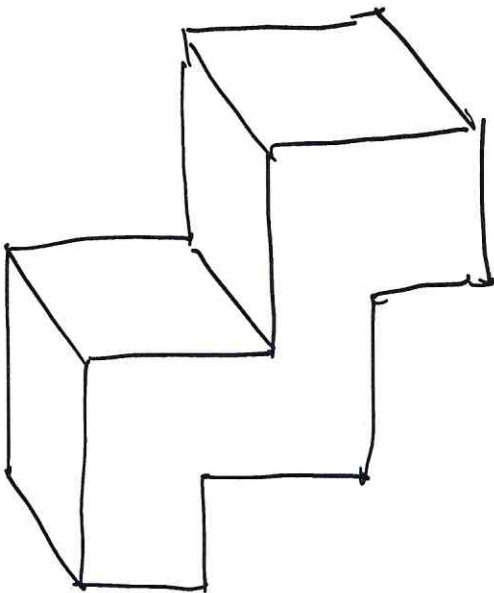
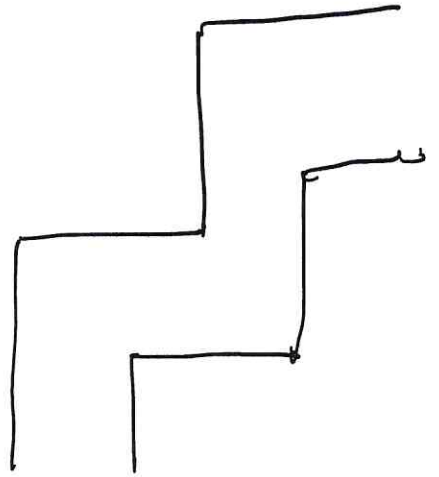
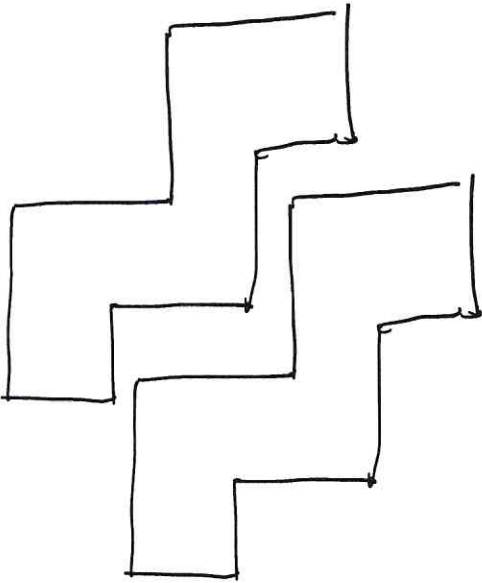
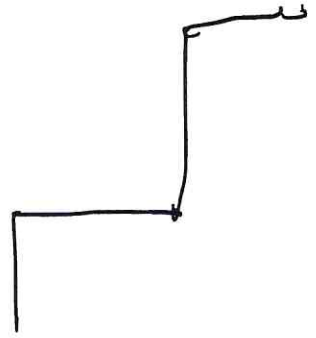
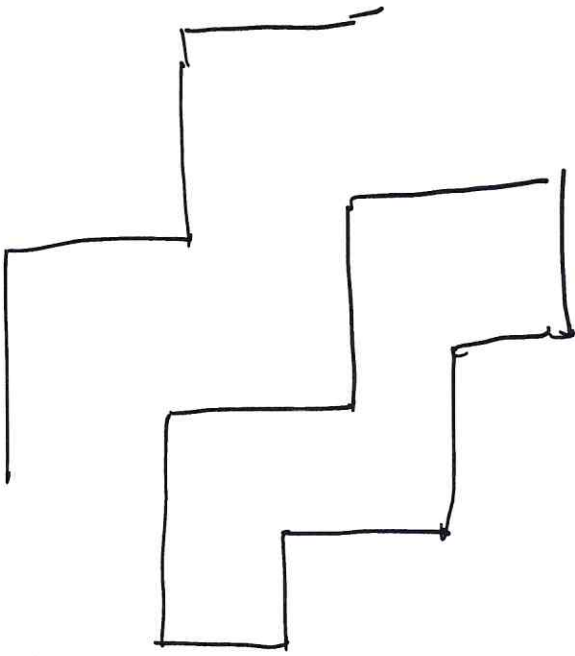


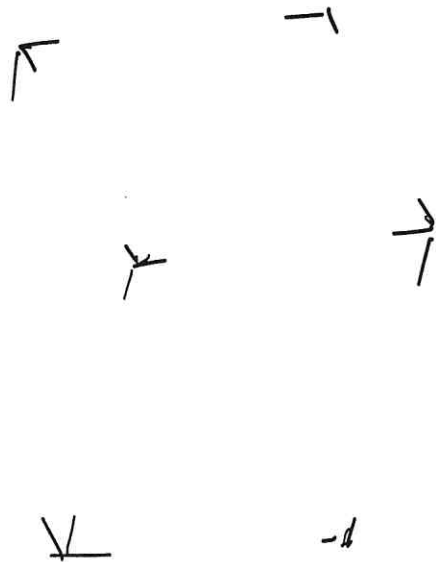
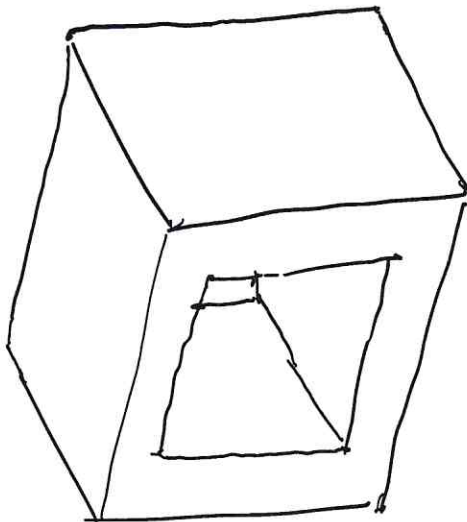
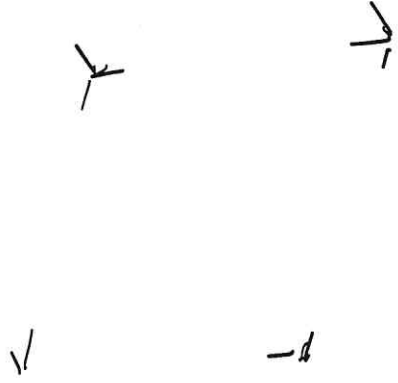
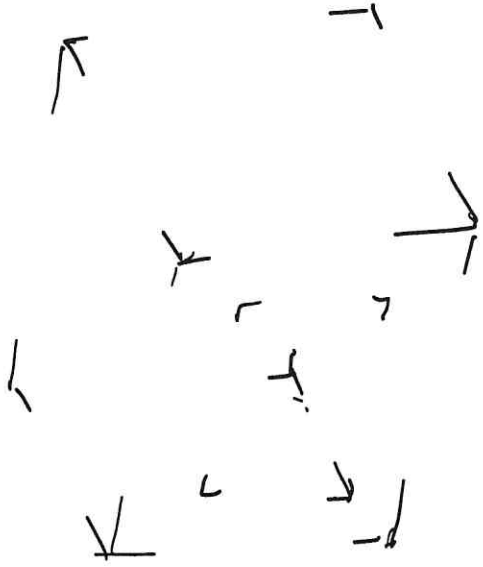
1.1. Repasar y completar

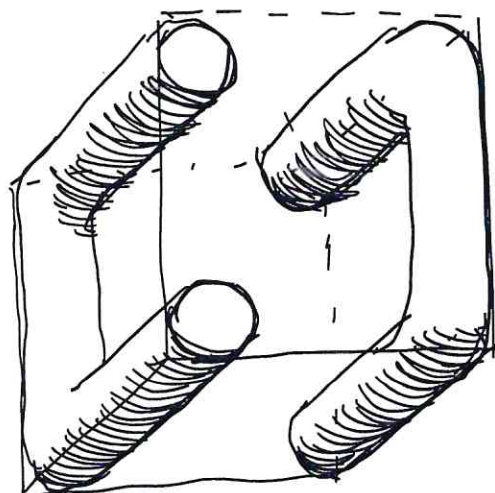
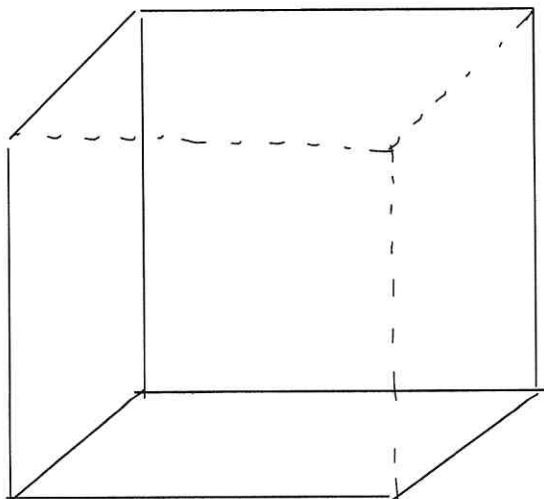
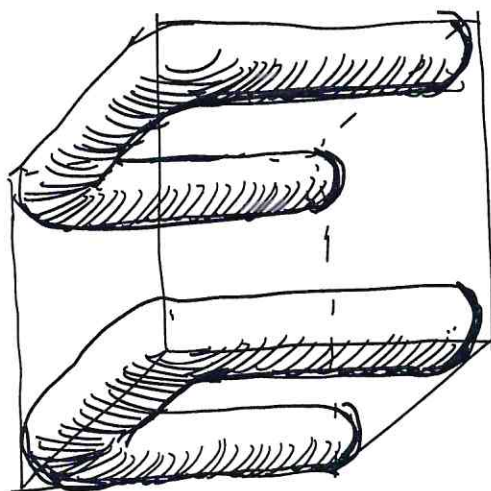
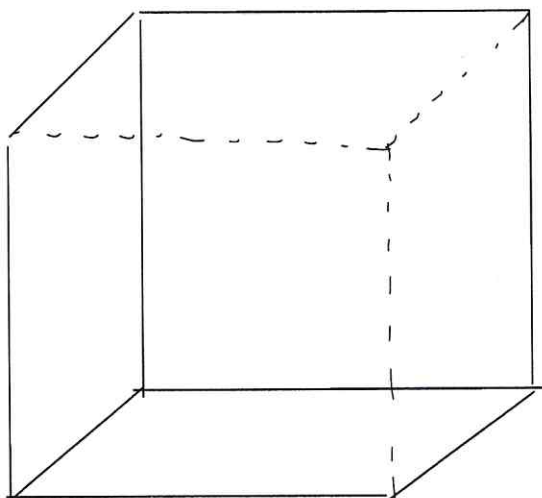
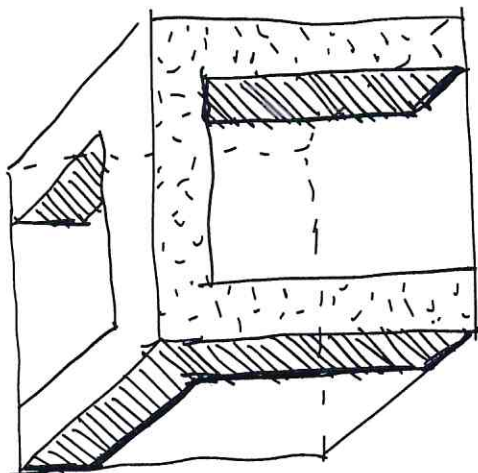
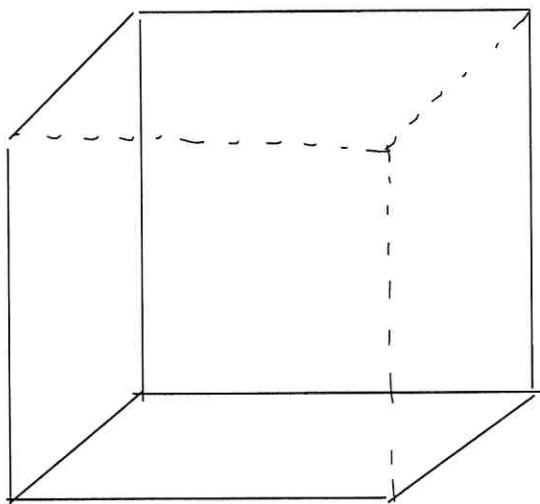


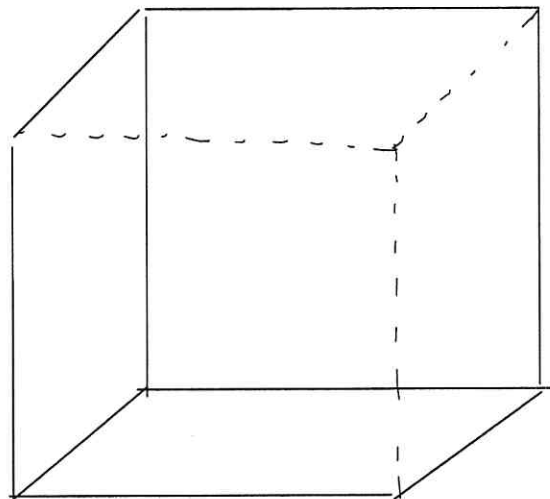
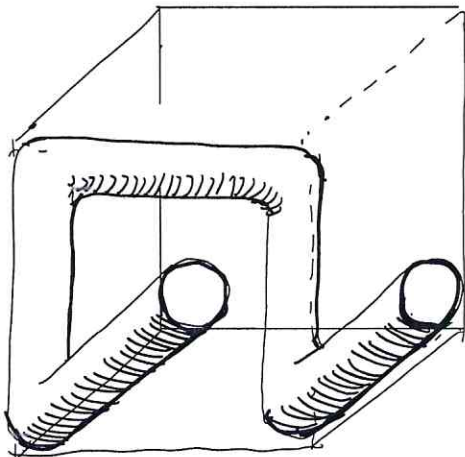
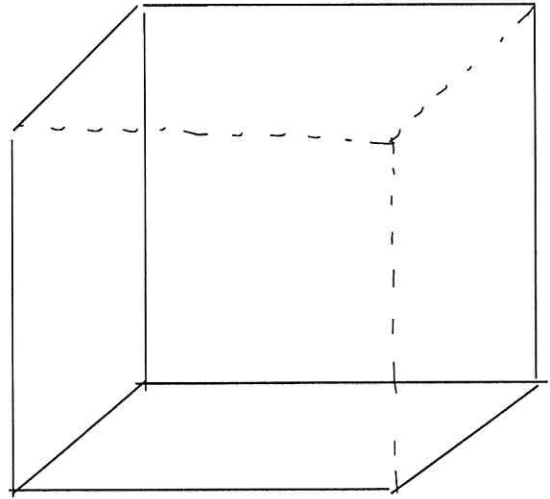
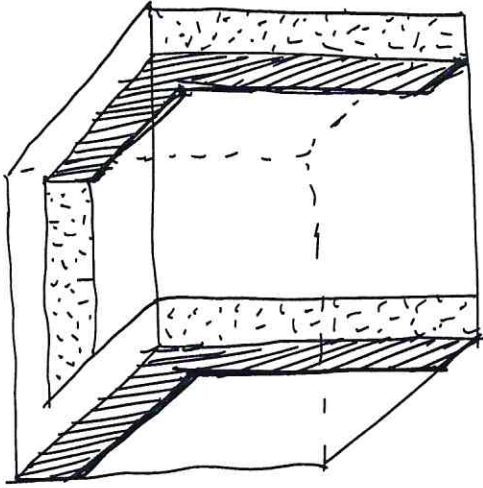
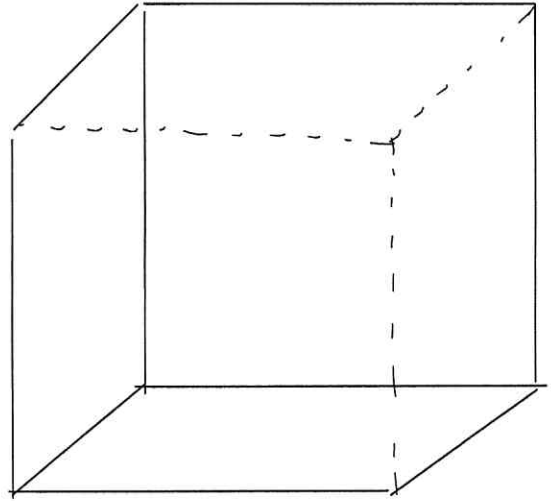
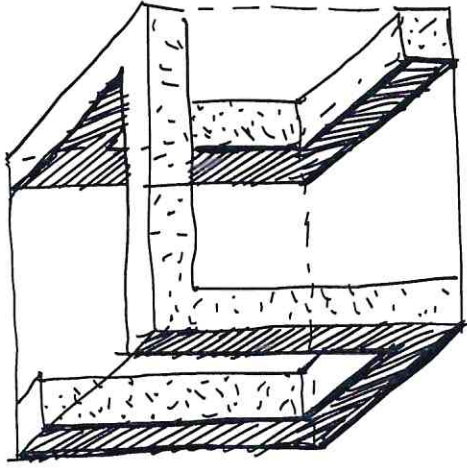






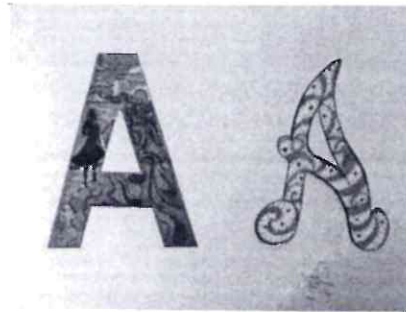




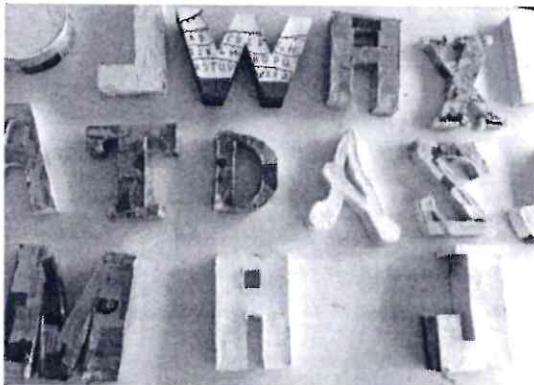


Actividad 6 - Diseño tipografía

DISEÑO DE UNA LETRA Y LEVANTAR EN 3D



- Realiza dos bocetos de la letra elegida Medirá de alto entre 20 o 25 cm.
- Decora el interior con la técnica que quieras (rotuladores, lápices, collage...)



- Levanta el modelo en tres dimensiones con cartón fino, pega con cinta de carpintero.
- Cubre la pieza con papel de periódico en tiras y cola blanca.
- El ancho debe ser entre 4 o 5 cm
- Pinta tu escultura. (témperas, ceras, papeles de colores...)

MATERIALES: Lámina DIN A3, cartón fino (cajas de cereales), periódicos, cola blanca, cinta de carpintero, lápices de colores, rotuladores, lápiz 2HB, reglas, témperas, pinceles...

Actividad 7 - Diseño de producto

Diseño de producto

Vas a imaginar que tienes que vender un perfume, para ello tienes que inventarte las siguientes datos:

1. Nombre del perfume y/o marca:

2. ¿A qué huele el perfume?

3. ¿Quién lo va a comprar y por qué? (Hombres, mujeres, niños, niñas...)

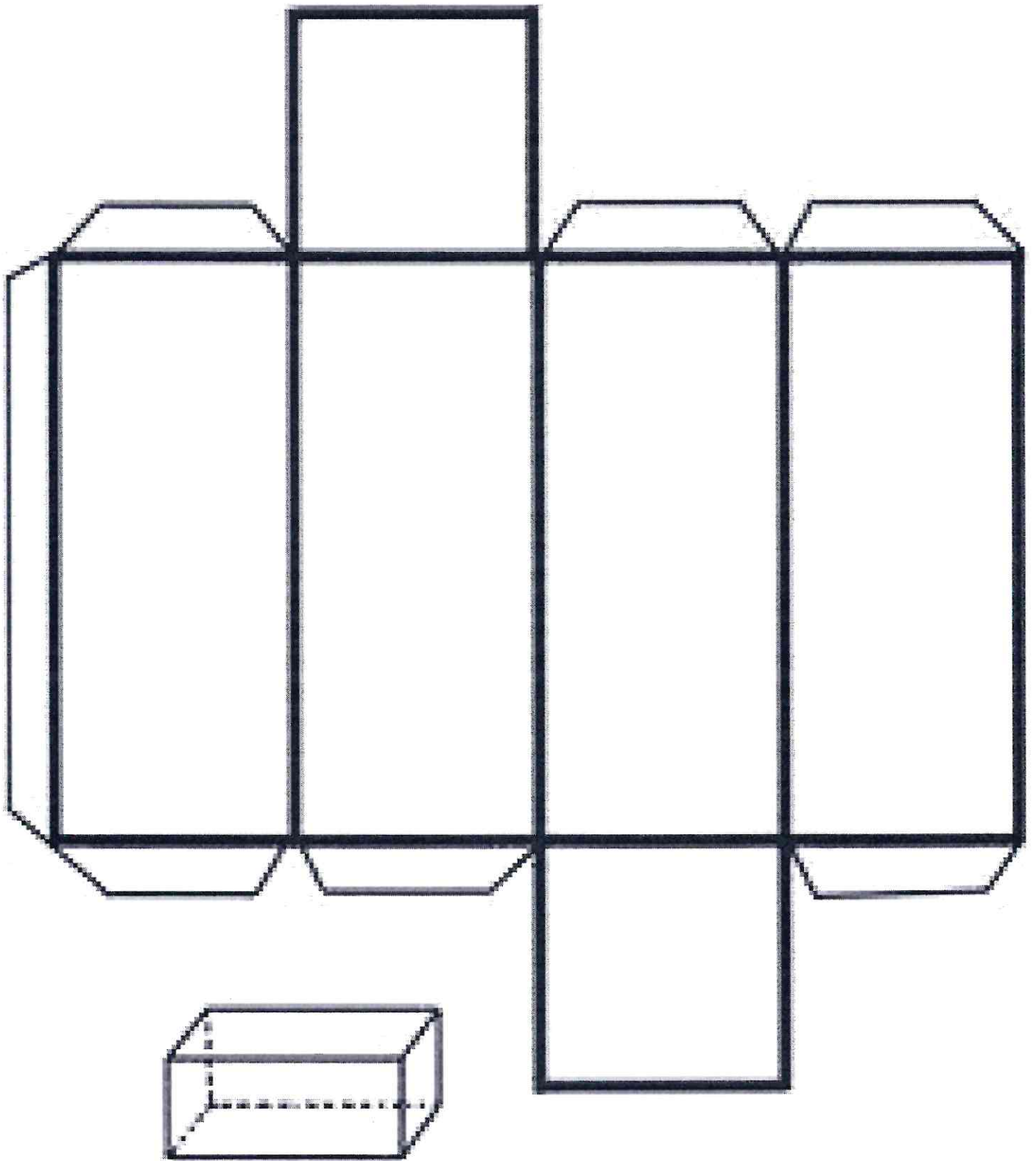
4. Cómo sería el anuncio de televisión en el que venderías el perfume, descríbelo:

5. Diseña un logo para la marca del perfume. Igual que Nike tienes el siguiente logo, tú tienes que inventarte uno para tu perfume. Dibújalo al lado:



6.Cuál va a ser el color de la caja en la que vendas el perfume y porqué:

7. Después, con la plantilla que tienes para hacer la caja del perfume, dibuja en ella el logo y el nombre del perfume con letras especiales, colorea la caja y montala.

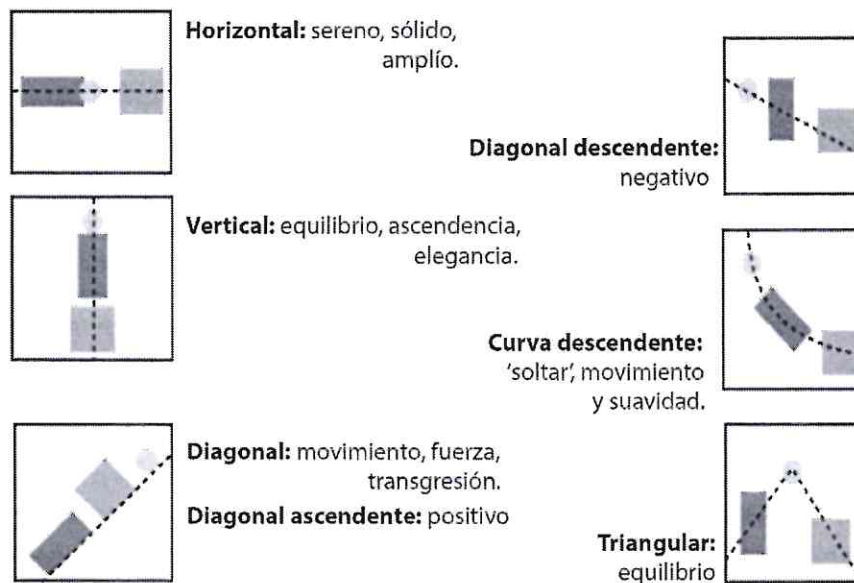


Actividad 8 - Análisis de producto

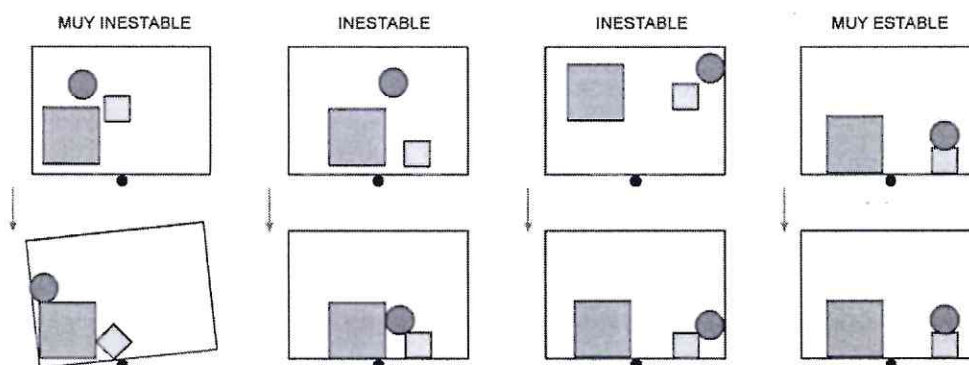
Teoría para analizar un anuncio publicitario

Para realizar la lectura objetiva vamos a atender principalmente a los siguientes apuntes:

Principales direcciones en composición:



Peso de los elementos según su lugar en la composición:



Connotaciones psicológicas atribuidas a los colores:

Violeta: templanza, experiencia, espiritualidad, emoción.

Púrpura: dignidad, riqueza, suntuosidad.

Verde: equilibrio, calma, paz, juventud, frescura, naturaleza.

Marrón: confortabilidad, masculinidad, severidad.

Amarillo: inteligencia, ira, acción, poder, voluntad, jovialidad, afectividad.

Negro: misterio, elegancia, nobleza.

Naranja: calidez, estímulo, entusiasmo, expresión, dinamismo, energía.

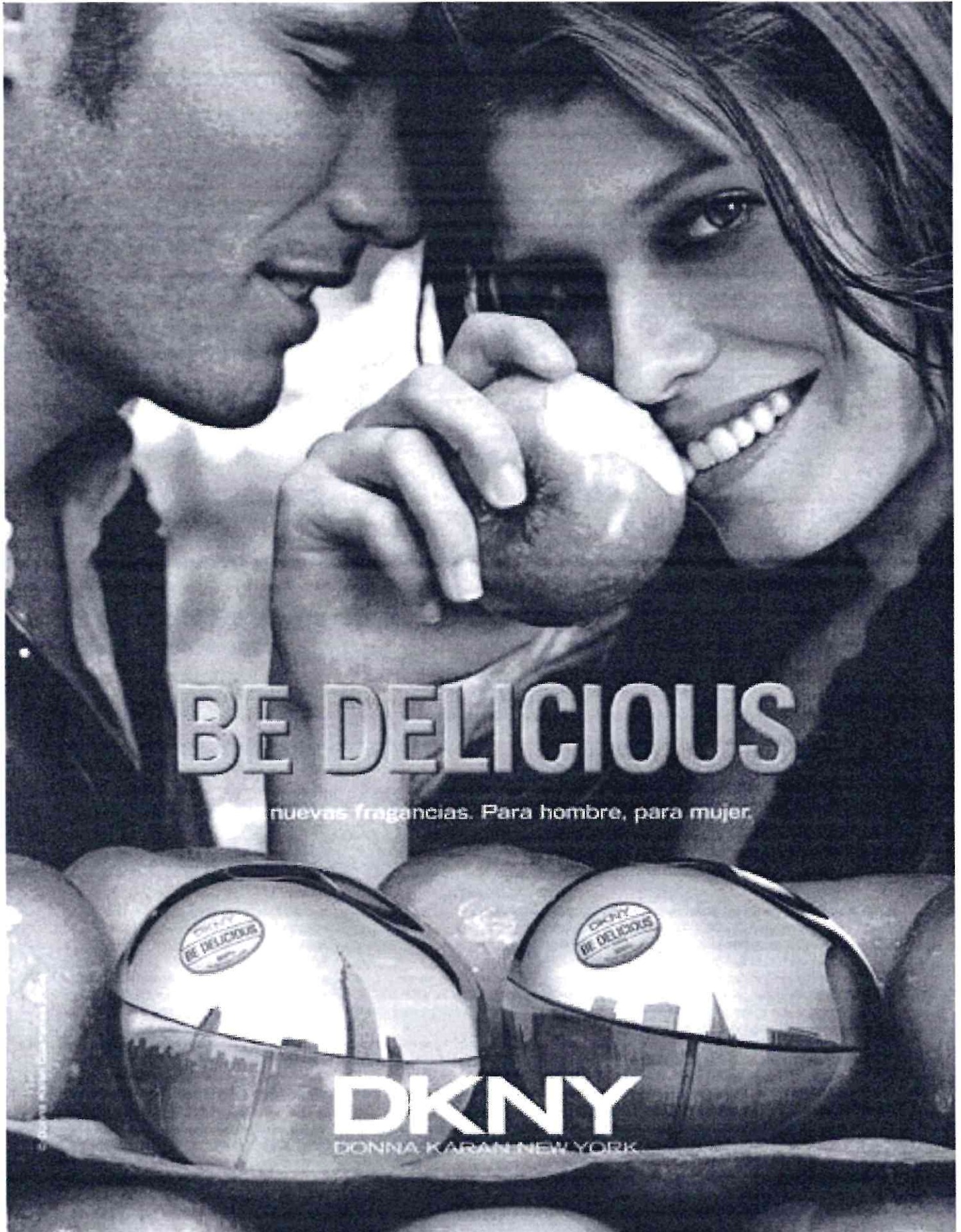
Azul: profundidad, placidez, inteligencia, sabiduría, felicidad, inmortalidad.

Blanco: calma, alegría, inocencia, paz, pureza, modestia.

Rojo: fuerza, ambición, energía, revolución, pasión, extraversión, rabia, alegría.

Gris: neutro, pena, indecisión, elegancia, frío.

ANUNCIO PARA ANALIZAR



BE DELICIOUS

nuevas fragancias. Para hombre, para mujer.

DKNY
DONNA KARAN NEW YORK

PUBLICIDAD: PASOS PARA ANALIZAR UN ANUNCIO¹

<u>ANUNCIO</u>	PRODUCTO		
	MARCA		
<u>DESCRIPCIÓN</u>	TEXTO (Resumen)		
	IMAGEN	Colores	
		Personajes	
		Situaciones	
		Acciones	
ESTRUCTURA			
<u>MENSAJE</u>	¿Qué dice?		
	¿Qué quiere decir?		
	¿Qué pretende?		
	¿Qué situaciones destaca y a qué se vincula?		
	¿Qué sensaciones nos produce?		
	¿Qué valores promociona?		
	¿Con qué asocia esos valores?		

¹ López, M. y Pereira, M^a C. (2001): "Educación, publicidad y consumo. Una mirada a la atractiva campaña publicitaria de un producto poco saludable". En *Revista Padres y Maestros*. La Coruña. Número 261, junio, pp. 14-21.

ACTIVIDADES

- Explica qué es para ti un estereotipo. Pon ejemplos de las tendencias estereotipadoras en la sociedad y en publicidad.
- Analiza los estereotipos que aparecen en este anuncio del perfume DKNY.
 - Describe la escena.
 - Detalla el aspecto físico de los personajes.
 - Fíjate en la fruta que aparece. Observarás que tiene reminiscencias culturales (historias bíblicas)
 - Comenta las diferentes actitudes del chico y la chica e intenta encontrar significados.
 - Ten en cuenta el texto. Te ayudará a encontrar el sentido de este anuncio.
 - Haz una valoración personal.
 - Inventa un título para la historia que refleja este anuncio.
- Haz una redacción sobre los estereotipos en publicidad. En ella se deben incluir aspectos tales como:
 - Concepto de estereotipo.
 - Tendencias estereotipadoras en la sociedad.
 - Función estereotipadora de la publicidad.
 - Influencia en la sociedad actual de los modelos sociales que aparecen en la publicidad y en los medios de comunicación en general.
 - Cómo reaccionar ante los estereotipos.










Actividad 9 - Lenguaje cinematográfico, tipos de planos

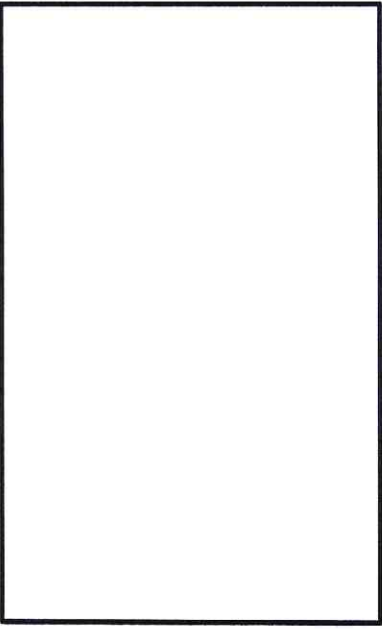
A continuación puedes ver los tipos de planos que existen en películas, cortos, etc... es la cantidad de espacio que recoge la cámara de lo que se está grabando y se clasifican según su relación con una figura humana.

Después tienes que escoger un corto o película que te guste, localizar los distintos tipos de planos y copiarlos en la plantilla que tienes en la siguiente hoja. También puedes copiar los que tienes a continuación de la película 'Avatar', dibujar y rellenar en blanco y negro o a color, como quieras.

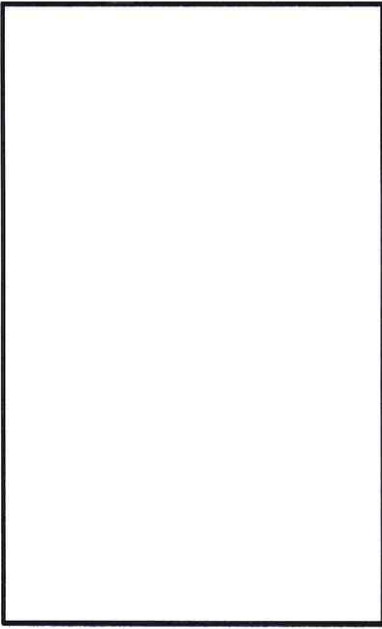
1. Tipos de planos

Plano: unidad mínima narrativa

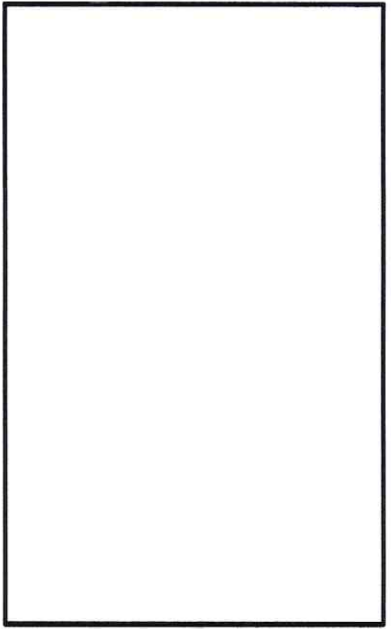
<p>Plano Detalle (P.D.)</p> 	<p>Primerísimo primer plano (P.P.P.)</p> 	<p>Primer Plano (P.D.)</p> 
<p>Plano Medio Corto (P.M.C.)</p> 	<p>Plano Medio (P.D.)</p> 	<p>Plano Americano o Medio Largo (P.A. O P.M.L.)</p> 
<p>Plano figura o entero (P.F. o P.E.)</p> 		
<p>Plano General (P.G.)</p> 	<p>Gran Plano General (G.P.G.)</p> 	



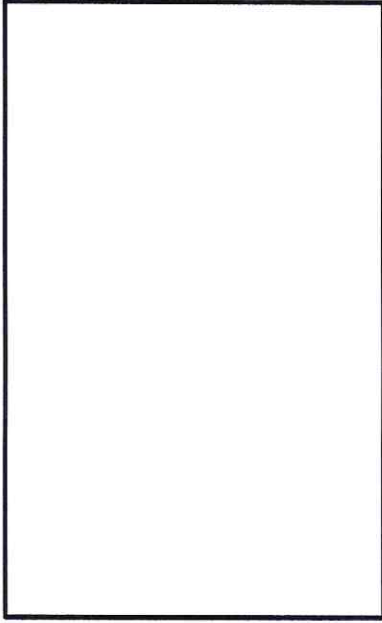
Gran Plano General



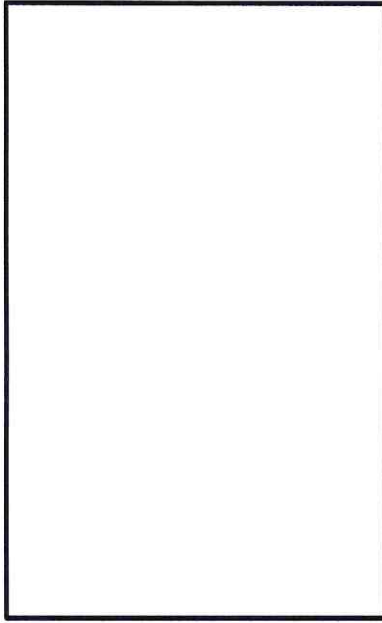
Plano Plano General



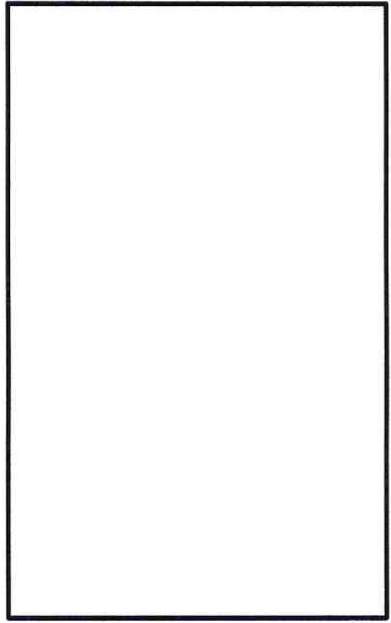
Plano Figura o Entero



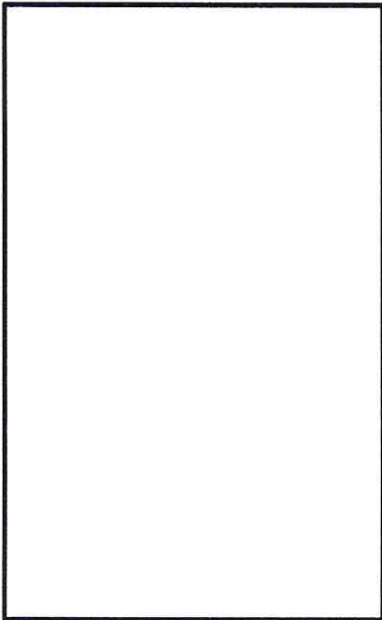
Plano Americano o Medio Largo



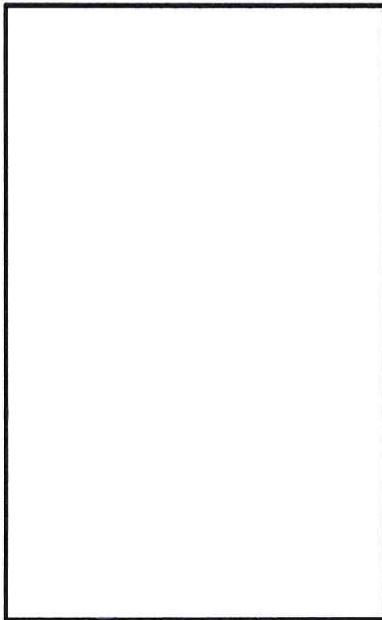
Plano Medio



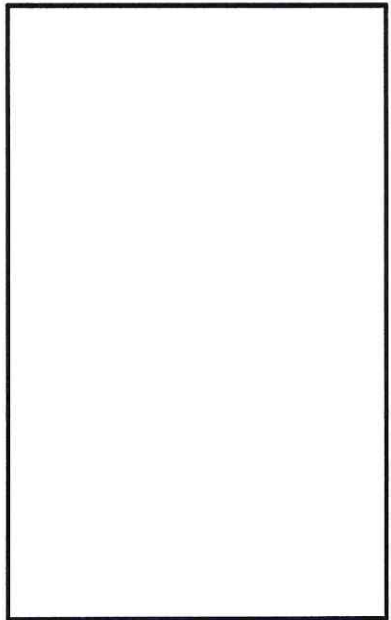
Plano Medio Corto



Primer Plano



Primerísimo Primer Plano



Plano Detalle

A continuación tienes la biografía del pintor **JUAN SÁNCHEZ COTÁN** y un cuadro suyo.

1. En un folio aparte copia la biografía.
2. En otro folio aparte dibuja el cuadro (puedes calcarlo) y dale el color que consideres adecuado. Tienes que dibujarlo y pintarlo, las dos cosas.

JUAN SÁNCHEZ COTÁN: Nació en Orgaz (Toledo), en 1560. Bautizado en la iglesia parroquial de su localidad natal, el 25 de junio de 1560, vivió y trabajó en Toledo. Es posible que fuera discípulo de Blas de Prado, pintor que goza de la distinción de ser el primer bodegonista español documentado, pero del que no se han identificado obras del género. Parte de su familia residió en Orgaz; en Alcázar de San Juan vivieron su hermano Alonso Sánchez Cotán, escultor, y los dos hijos artistas de éste, Alonso, escultor y ensamblador, y Damián, dorador y estofador. El suceso central en la vida de Sánchez Cotán fue su decisión, a los 43 años, de abandonar Toledo para hacerse cartujo. En septiembre de 1604 profesó como hermano lego en la cartuja de Granada, ciudad en la que murió, en 1627.

