

# **MANUAL DE USO PARA LA UNIDAD DIDÁCTICA EN SOPORTE DIGITAL "RITMO Y SIMETRÍA EN LA COMPOSICIÓN PLÁSTICA"**

## **1. REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DE HARDWARE Y SOFTWARE**

**HARDWARE:** PC con procesador Pentium II o similar, 64 Mb de memoria RAM, disco duro 5 Gb.

**SOFTWARE:** Sistema operativo Windows 98 o posterior, Navegador de Internet, preferiblemente Internet Explorer, proyector de Flash versión 7 (la página de inicio incluye un enlace para su descarga gratuita).

## **2. EJECUCIÓN DE LA APLICACIÓN**

Se accede a la aplicación a través de la página principal (index.html) en lenguaje html. Esta primera página incluye una animación en formato flash (swf), si ésta no se visualiza correctamente se procederá a la instalación del proyector flash a través del enlace correspondiente, ya que el resto del documento está realizado en este formato.

## **3. GUÍA DEL PROFESOR**

### **— Instalación e instrucciones de utilización del programa.**

En principio el documento está estructurado para ser visualizado en un navegador web estándar, preferiblemente Internet Explorer, y será necesario para su visualización el proyector de Flash, aunque de no estar instalado la primera página incluye un enlace para su descarga a través de Internet (este producto es gratuito).

El material ha sido probado en distintos sistemas operativos: Windows 98, 2000 y XP.

A través de la página principal (index.html) se accede al menú:

Este menú posee todos los elementos que configuran la unidad didáctica,



pulsando sobre cada uno de los botones accederemos al apartado correspondiente, aunque no es necesario recurrir constantemente ya que los apartados están enlazados, siguiendo una estructura lineal mediante unos botones de navegación.

Estos botones son los que aparecen en la parte inferior de la

pantalla, el izquierdo sirve para retroceder, el central para volver al menú principal y el derecho para avanzar a través del documento. El botón de la parte superior sirve para cerrar la aplicación, ya que ésta se desarrolla a pantalla completa.



## — Objetivos y contenidos que se contemplan.

### Objetivos

1. Utilizar los códigos y los procedimientos del lenguaje plástico y visual.
2. Analizar las imágenes plásticas, siendo sensible a sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
3. Valorar la importancia del lenguaje visual y plástico como medio de expresión de vivencias, sentimientos e ideas, y como forma de promover la creatividad.

4. Apreciar la contribución del lenguaje visual y plástico al equilibrio y al bienestar personal.
5. Aplicar correctamente la técnica de la composición plástica y visual.
6. Desarrollar la capacidad de observación y percepción como medio para comprender las estructuras formales que nos rodean.
7. Potenciar las propias capacidades de actividad representativa: sensibilidad, memoria visual, imaginación y fantasía.
8. Comprender la problemática que comporta la representación formal y extraer soluciones desde las diferentes culturas a lo largo de la historia del arte, del diseño y de la comunicación.
9. Utilizar el color con precisión para dar sentido emocional a la composición dibujada.

## **Contenidos**

### **CONCEPTOS**

1. El ritmo
  - Definición
  - Ejemplos
  - Clases de ritmo
    - Uniforme
    - Alterno
    - Creciente y decreciente
  - Superficie rítmica
  - Ejercicio
2. Simetría
  - Simetría Axial
    - Definición
    - Ejemplos
    - Ejercicio
  - Simetría Radial
    - Definición
    - Tipos de simetría radial

- Ejemplos
- Ejercicio

## PROCEDIMIENTOS

- Análisis del grado de equilibrio de los motivos de las ilustraciones expuestas.
- Dibujo y coloreado de los modelos correctos.
- Utilización de elementos propuestos, adecuándolos a una línea compositiva marcada.
- Análisis de los distintos elementos compositivos en distintas obras plásticas.
- Observación y análisis de los distintos tipos de ritmos y simetrías presentes en elementos tomados de la naturaleza.
- Realización y coloreado de composiciones a partir de elementos y líneas compositivas dados.

## ACTITUDES

- Toma de decisiones sobre el equilibrio presente en las composiciones observadas.
- Búsqueda del equilibrio en sus composiciones.
- Curiosidad y respeto hacia las nuevas líneas de composición asimiladas.
- Aprecio de las pautas sugeridas en la propuesta de trabajo.
- Colaboración activa en la persecución del objetivo indicado en cada actividad.
- Interés por investigar los efectos producidos por el color sobre las composiciones que este completa.
- Búsqueda del efecto anímico logrado con el coloreado oportuno.
- Valoración de la importancia de la composición como fundamento estabilizador de la relación existente entre los elementos de la obra plástica.

— **Secuenciación y temporalización de contenidos.**

Se utilizarán al menos dos sesiones, pudiendo distribuirse de la siguiente manera:

1ª sesión:

Prueba inicial.

Contenidos: Conceptos de ritmo y simetría axial, actividades.

2ª sesión:

Contenidos: Concepto de simetría radial, actividades.

Prueba final.

## — Metodología.

Los contenidos, así como las actividades e instrumentos de evaluación se hallan integrados en soporte digital (cd rom), preparado para utilizarse en un PC. Han sido probados con varios sistemas operativos: Windows 98, 2000 y XP. Es recomendable que los ordenadores dispongan de altavoces, aunque no imprescindible. También sería recomendable disponer de impresora, aunque en el caso de carecer de ella en el aula, se puede imprimir con anterioridad la actividad correspondiente a simetría axial, para ser ejecutada posteriormente.

El alumno navegará a través de l documento multimedia siguiendo las indicaciones del profesor. En principio se debería acceder a los contenidos en el orden lineal propuesto, pero cabe la posibilidad de avanzar o retroceder si se considera conveniente.

Tanto los contenidos como las actividades están estructurados en el documento, pudiendo acceder a los distintos apartados a través de los epígrafes correspondientes.

## MATERIALES

Ordenadores multimedia, recomendable altavoces e impresora

Algunas actividades se realizarán en soporte tradicional, papel, y requieren también el empleo de materiales de dibujo tradicionales: lápiz, reglas, compás, lapiceros de color o rotuladores...

## ESPACIOS

Sala de ordenadores. Si en ella se dispone de espacio para dibujar, sería conveniente realizar las actividades en la misma, ya que están desarrolladas paso a paso, para facilitar su comprensión.

### — Actividades para el alumno.

Se hallan contenidas en el propio documento interactivo. Se realizarán tres ejercicios prácticos cuyas instrucciones vienen dadas paso a paso. También se incluyen actividades para evaluar el grado de conocimiento de conceptos, tanto al principio (prueba inicial), como al finalizar el tema (prueba final).

### ---CRITERIOS DE EVALUACIÓN




1. Identifica las relaciones entre los distintos elementos de una composición dada.
2. Distingue la composición más equilibrada en función de la distribución de sus elementos.
3. Relaciona equilibradamente el tipo de composición, las líneas compositivas y el color.
4. Equilibra sus composiciones acompañando los objetos más grandes con otros más pequeños y dejando zonas libres.
5. Conoce y aplica los distintos tipos de ritmos en sus composiciones.
6. Aplica correctamente los conceptos de los distintos tipos de simetría en sus composiciones.
7. Tiene en cuenta los conceptos sobre composición al equilibrar los motivos de sus dibujos.
8. Diseña y dibuja módulos para crear composiciones con ritmo.

## 4. GUÍA DEL ALUMNO.

La primera pantalla de la aplicación incluye un enlace al menú principal de la misma:



En este menú se incluyen todos los apartados del documento. En primer lugar se accederá a la prueba inicial, pulsando sobre el primer botón (¿Qué sabes de ritmo y simetría?)

Una vez realizada esta prueba, sabrás automáticamente la puntuación obtenida, pulsando el botón "cerrar" accederás de nuevo al menú y podrás empezar a navegar a través del resto del documento. Podrás hacerlo bien a partir de este menú, empezando por el primer apartado "Ritmo" y continuando la navegación en sentido lineal, pulsando siempre el botón "siguiente" . Si necesitas retroceder lo harás pulsando sobre el botón "anterior" . Si lo que deseas es acceder de nuevo al menú principal pulsa el botón "menú", en la parte inferior central de la pantalla .

menú

En la presente unidad didáctica encontrarás conceptos, ejemplos y actividades. Sigue las indicaciones de tu profesor. Al terminar deberás realizar la prueba final (¿Qué has aprendido de ritmo y simetría?) pulsando el enlace correspondiente. Al concluir esta prueba se indica automáticamente la puntuación obtenida.