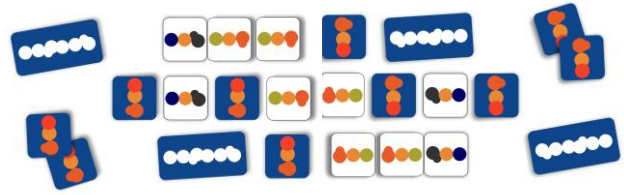


RIT-MO



Descripción:

El ritmo constituye un recurso de la visualidad y la sonoridad y está presente en nuestro entorno cotidiano; cada vez que una serie de formas se repite de forma regular, se produce un ritmo. Este recurso contiene una secuencia de actividades que tienen como propósito evidenciar la presencia de diferentes tipos de ritmo en diferentes terrenos y manifestaciones artísticas, explorar, observar, analizar y crear un producto vinculado a una situación auténtica; en el recorrido se cruzan tantos contenidos como el docente desee incorporar.

Tramo 5 / 7° Grado

Espacio creativo-artístico

Unidad curricular: Arte y Comunicación visual

Metas de aprendizaje:

- El estudiante se aproximará a la sintaxis del lenguaje visual, comprenderá cuáles son los elementos básicos de la gramática visual y sus relaciones.
- Adquirirá estrategias y herramientas para gestionar información.
- Será capaz de generar diseños a partir de la aplicación de diferentes recursos compositivos.
- Se familiarizará con el uso de algunas herramientas digitales para la edición de imagen y sonido.
- Apreciará la conexión entre elementos y recursos del terreno visual con el musical.
- Transitará recorridos de que ayudaran a la formación de la sensibilidad estética.

Competencias específicas:

- Percibe y comprende la cultura visual para comunicarse.
- Representa y crea producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual.
- Valora y aprecia sensiblemente la cultura visual.
- Evalúa procesos y producciones visuales propias y de otros.

Contenidos:

- Elementos básicos de la gramática visual: punto, línea, figura, forma, color, textura
- Relaciones: contraste, igualdad, simetría, ritmo, superposición, intersección, yuxtaposición, adición.
- Grados de iconicidad.
- Color. Cualidades objetivas y subjetivas.
- Composición y diseño bidimensional.
- Manipulación de diversas técnicas y soportes expresivos.
- Exploración de herramientas digitales.

Criterios de logro:

- El estudiante identifica los elementos del lenguaje plástico en elementos reales y comprende las interrelaciones que se establecen en diferentes manifestaciones y producciones artísticas.
- Genera composiciones aplicando diversos recursos.
- Establece relaciones entre ritmos visuales y musicales.
- Gestiona procesos de búsqueda de información y diseño.
- Revisa su proceso de aprendizaje a través de los dispositivos que se le brindan o generan sus propias estrategias.

Secuencia de actividades

Introducción y exploración



Para una aproximación al concepto de ritmo se sugiere el visionado de los siguientes materiales:



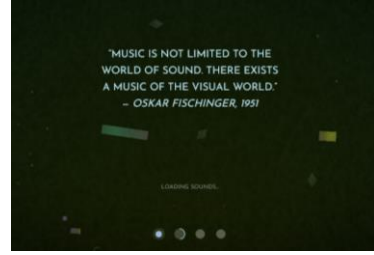
[Alilennelia \(2021\) Ritmos visuales](#)



[Borges, A. \(2021\) Ritmos visuales](#)



[Calle, E. \(2017\) Ritmo, ¿qué es?](#)



[Doodle de Google - Oskar Fischinger](#)



Realización de una cacería fotográfica. Se sugieren los siguientes ítems para la búsqueda y registro:

- Ritmos en la naturaleza
- Ritmos en la arquitectura
- Ritmos en el entorno
- Ritmos en textiles

A los efectos de recopilar y poder utilizar los registros fotográficos como insumo puede utilizarse el Álbum de medios de la plataforma CREA o un muro virtual como [Padlet](#), donde se identificará la imagen y lo que representa.



Una breve pausa antes de continuar:

- ¿Qué sabíamos y recordamos?
- ¿qué descubrimos?
- ¿qué cosas nuevas asociamos?
- ¿cómo podemos clasificar los ritmos?
- ¿qué otros recursos compositivos visualizamos?

Búsqueda, análisis y producción guiada

iii.Q El ritmo está presente en las artes visuales tanto en obras abstractas como realistas y para profundizar en ello se propone analizar algunas obras pictóricas.

¿Qué buscan los artistas con la repetición de formas y colores?
El ritmo, ¿configura la composición?, ¿se plasma solo en las formas o también en los colores?, ¿qué tipos de ritmos se aplican?, ¿transmiten un mensaje?

Algunos ejemplos:



Boulevard. (1911) Gino Severini



Niña corriendo en un balcón. (1912) Giacomo Balla



Dos acróbatas. (1933) Kirchner



Círculo iii (1959) Escher



Botellas de Coca-Cola. (1962) Warhol



Tu turno:

Busca obras en las que se visualice algún tipo de ritmo.
Elabora una ficha con los datos técnicos y realiza un análisis formal.



Otra actividad posible parte de analizar las formas y sus relaciones para hacer visible el ritmo.

Así como los artistas futuristas y vibracionistas fragmentaban las formas para otorgar dinamismo y sensación de movimiento podemos aplicar este recurso para visibilizar un ritmo.

Bañistas

1936

Petrona Viera



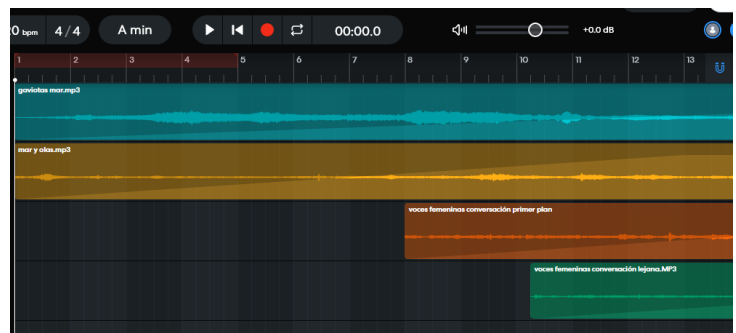
Para ello pueden emplearse herramientas digitales en línea:

[Imgtools](#)

[Pixlr](#)



¿Y se agregan ritmos sonoros?



A través de [Bandlab](#) pueden superponerse diferentes capas de sonidos en correlación con los planos de la obra, y por otro lado en otra aplicación como [Thinglink](#) montar el sonido a la imagen.



Intercambio de trabajos y reflexiones

Observa el trabajo de otro compañero y expresa tu opinión por escrito formulando: un comentario, dos sugerencias y tres preguntas acerca de la temática y contenidos que se trabajaron.

Producción final

Como cierre y oportunidad de visualizar la puesta en práctica de los saberes trabajados podemos ofrecer una situación a resolver.

Ejemplo:

El Museo Nacional de Artes Visuales organizó una exposición sobre arte nacional del siglo XIX y el departamento educativo desea crear algunos juegos para ofrecer a los visitantes durante los talleres y también como objetos de *merchandising*.



Diseño de un set de imanes a partir de las obras de un artista particular.

Para los imanes:

- Definir el artista.
- Seleccionar un conjunto de obras.
- Realizar una síntesis de formas y colores.
- Conformar piezas y verificar la posibilidad de generar ritmos con ellas.
- Revisar lo realizado hasta el momento y reformular lo necesario.
- Construir las piezas en verdadera magnitud.



Para el contenedor:

- Recopilar información biográfica del artista.
- Buscar los nombres de las obras y datos principales.
- Generar una pieza desplegable que ofrezca al usuario información acerca del origen de las piezas del juego.



Antes de comenzar:

- ¿Qué necesito saber?
- ¿resolví algo similar con anterioridad?
- ¿qué cosas aprendidas puedo aplicar?
- ¿qué materiales voy a necesitar?
- ¿cómo puedo testear que voy bien?

Evaluación del producto:

		Destacado	Aprobado	A reformular
Percibe y comprende la cultura visual para comunicarse.	Selección de obras	Comprende las interrelaciones que se establecen entre los elementos del lenguaje visual y las producciones artísticas, lo que lo lleva a seleccionar obras que le permiten obtener diseños con los que es posible generar ritmos visuales.		
Valora y aprecia sensiblemente la cultura visual.				
Representa y crea producciones visuales y audiovisuales en diálogo con la cultura visual.	Folleto informativo	Analiza las manifestaciones del arte aplicando conceptos como lenguaje, composición, estructura, iconicidad, paleta cromática. Comprende la influencia del contexto en las obras artísticas y selecciona datos relevantes en este sentido.		
Evalúa procesos y producciones visuales propias y de otros.	Diseño de piezas	Planifica acciones y recursos y diseña a partir de una realidad concreta sintetizando gráficamente de un modo que se reconoce el vínculo con la obra. Tiene en cuenta los propósitos del objeto creado, evalúa su proceso y realiza las modificaciones necesarias en formas, colores, tamaño y cantidad de piezas.		

Créditos

Alilennelia (2021) Ritmos visuales . En Genially

<https://view.genial.ly/60a6a14a96fded0d186832f9/interactive-image-ritmos-visuales>

Borges, A. (2021) Ritmos visuales. En Portal UruguayEduca. Licencia CC 4.0

<http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/7007>

Calle, E. (2017) Ritmo, ¿qué es? En Portal UruguayEduca. Licencia CC 4.0

<http://uruguayeduca.anep.edu.uy/recursos-educativos/1222>

Google (2017) Doodle sobre Oskar Fischinger

<https://www.google.com/logos/2017/fischinger/fischinger17.html>

Imágenes en orden de aparición:

Iconos obtenidos de [iconmonstr](https://www.iconmonstr.com/) . Uso libre.

Severini, G. (1911) Boulevard. Extraído de [Wikiart.org](https://www.wikiart.org)

<https://www.wikiart.org/en/gino-severini/the-boulevard-1911>

Balla, G. (1912) Niña corriendo en un balcón. Extraído de [Wikiart.org](https://www.wikiart.org)

<https://www.wikiart.org/en/giacomo-balla/girl-running-on-a-balcony-1912>

Kirchner, E. (1933) Dos acróbatas. Extraído de [Wikiart.org](https://www.wikiart.org)

<https://www.wikiart.org/en/ernst-ludwig-kirchner/two-acrobats-1933>

Escher, M. (1959) Circulo iii. Extraído de [Wikiart.org](https://www.wikiart.org)

<https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/circle-limit-iii>

Warhol, A. (1962) Botellas de CocaCola verdes. Extraído de [Wikiart.org](https://www.wikiart.org)

<https://www.wikiart.org/en/andy-warhol/green-coca-cola-bottles-1962-0>

Viera, P. (1936) Bañistas. Extraído de [Museo Nacional de Artes Visuales](https://www.museonacionaldeartesvisuales.gub.uy/)

<http://acervo.mnav.gub.uy/obras.php?q=ni:3733>

Borges, Ana (2023) Captura de pantalla de Bandlab. Licencia CC 4.0

Borges, Ana (2023) Imagen de imanes y desplegable. Licencia CC 4.0

Autor: Ana Luisa Borges



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).