



CORPORACION MUNICIPAL DE SAN MIGUEL
LICEO ANDRES BELLO
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS



ARTES VISUALES
“REFERENTES PARA LAS ARTES VISUALES Y MULTIMEDIALES”
PLAN COMÚN DE FORMACIÓN GENERAL ELECTIVO 3° MEDIO

ASIGNATURA	Artes Visuales
DOCENTE	Lorena Carreño
NIVEL	3° Medio

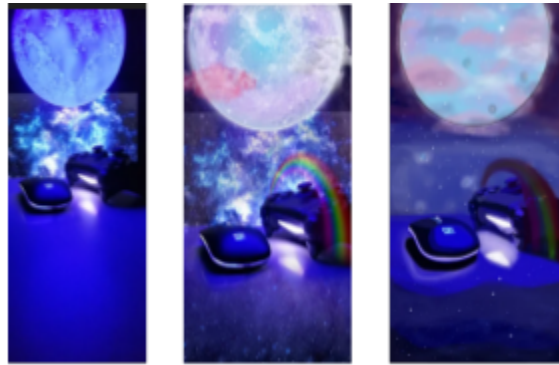
OBJETIVO GENERAL	<p><i>El objetivo de esta asignatura contempla desarrollar las habilidades que permiten a los estudiantes descubrir, desarrollar y cultivar su potencial expresivo y creativo, para plasmarlo en obras y proyectos artísticos con diferentes propósitos.</i></p> <p>El proceso de creación se centra en la generación de ideas personales y colectivas y en la retroalimentación constante, a través de un proceso reflexivo donde el estudiante aprende de sus propios errores y adquiere conciencia de sus fortalezas. A su vez, este proceso requiere generar ideas para planificar y elaborar un producto que responde a desafíos, los cuales implican tomar riesgos creativos basados en la reflexión y el análisis de las opciones que se tiene ante el planteamiento de ideas, la selección de materiales y procedimientos, el manejo del lenguaje artístico, entre otros, para lograr algo que puede tener resultados inesperados. El atreverse a probar sin certezas permite nuevas oportunidades de aprendizaje para los alumnos.</p>
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	<p>OA1: Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales.</p> <p>OA2: Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales y multimediales, para expresar sensaciones, emociones e ideas, tomando riesgos creativos al seleccionar temas, materiales, soportes y procedimientos.</p> <p>OA3: Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales.</p> <p>OA4: Analizar e interpretar propósitos expresivos de obras visuales, audiovisuales y multimediales contemporáneas, a partir de criterios estéticos (lenguaje visual, materiales, procedimientos, emociones, sensaciones e ideas que genera, entre otros), utilizando conceptos disciplinarios.</p> <p>OA7: Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.</p>



CONTENIDOS	<ol style="list-style-type: none">1. Experimentando y decidiendo para crear.2. Referentes para crear.3. Desafíos artísticos interdisciplinarios.4. Compartiendo y difundiendo.
HABILIDADES	<ol style="list-style-type: none">1. Expresar y crear.2. Apreciar y responder frente al arte.3. Comunicar y difundir.
ACTIVIDADES	<ol style="list-style-type: none">1. Descubrir maneras de expresarse a través de las artes visuales.2. Investigar y definir referentes de la historia universal y local del arte.3. Desarrollar ideas y planificar un proyecto artístico.4. Evaluar proyectos realizados en procesos de metacognición.
PROYECCIÓN	<p>La proyección es amplia, en carreras relacionadas al mundo del arte visual, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none">● Productor independiente de obras de arte en las disciplinas de: Pintura, Escultura, y Grabado.● Museógrafo y curador.● Conservación y mantenimiento de obras de arte.● Productor de Material Audiovisual (videos, fotografías, presentaciones, etc.)● Diseño gráfico, publicitario, de interiores● Fotógrafo● Docencia● Salud, aplicación de técnicas artísticas como terapia ocupacional y de salud mental.● Difusor de la cultura● Investigador de arte● Creador de Proyectos artísticos● Encargado de Centros de cultura● Galerista● Corredor de arte● Animación digital- videojuegos

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES: Probando y experimentando con diferentes técnicas.

Ejemplos de resultados:



EJEMPLOS DE ACTIVIDADES: Creando medios de difusión de mis ideas.

