



CORPORACION MUNICIPAL DE SAN MIGUEL
LICEO ANDRÉS BELLO
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS



ARTES VISUALES
“REFERENTES PARA LAS ARTES VISUALES Y MULTIMEDIALES”
PLAN COMÚN DE FORMACIÓN GENERAL ELECTIVO 4° MEDIO

ASIGNATURA	Artes Visuales
DOCENTE	Lorena Carreño
NIVEL	4° Medio

OBJETIVO GENERAL	<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> 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.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	OA1: Experimentar con diversidad de soportes, procedimientos y materiales utilizados en la ilustración, las artes audiovisuales y multimediales. 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. OA3: Crear obras y proyectos de ilustración, audiovisuales o multimediales, a partir de la apreciación de distintos referentes artísticos y culturales. 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. OA7: Diseñar y gestionar colaborativamente proyectos de difusión de obras visuales, audiovisuales y multimediales propios, empleando diversidad de medios o TIC.



CONTENIDOS	1. Experimentando y decidiendo para crear. 2. Referentes para crear. 3. Desafíos artísticos interdisciplinarios. 4. Compartiendo y difundiendo.
HABILIDADES	1. Expresar y crear. 2. Apreciar y responder frente al arte. 3. Comunicar y difundir.
ACTIVIDADES	1. Apreciar y mezclar distintos medios artísticos y tecnológicos. 2. Definir un tema o concepto para un proyecto artístico interdisciplinario. 3. Desarrollar ideas y planificar un proyecto artístico. 4. Evaluar y generar una muestra o exposición de arte.
PROYECCIÓN	La proyección es amplia, en carreras relacionadas al mundo del arte visual, tales como: • 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:



Collage.



Pintura.



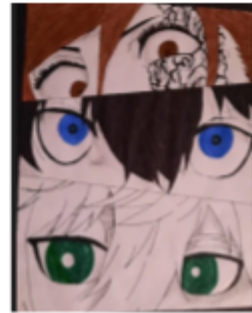
Fotografía con diorama



Técnica Mixta



Fotografía



Ilustración



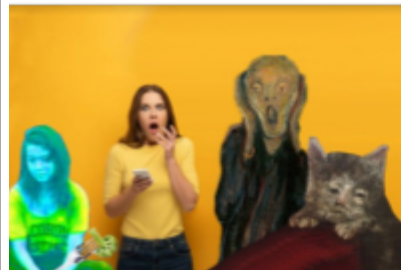
Ilustración digital



Collage digital

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES: Utilizando mis referentes.

Ejemplos de resultados:



--	--