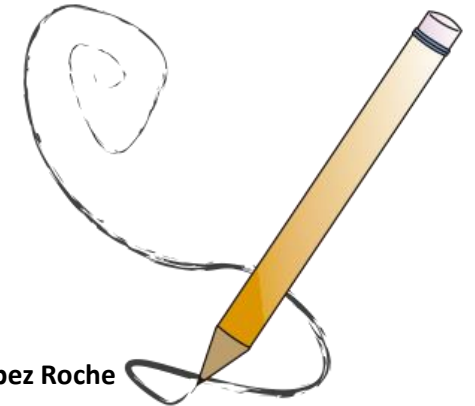




COLEGIO AURORA DE CHILE  
CORMUN - RANCAGUA

**Muy buenos días chicas y chicos, por todo el mes de septiembre estaremos juntos en clases de artes visuales. Estuvieron muy divertidas nuestras clases por internet del mes pasado y espero que sean aún mejor, que cada día puedan sumarse más y que podamos ver los trabajos de todos y todas. Que alegría es escuchar sus voces y verlos por la pantalla en clases. Seguiremos creando bellas obras y sumando conocimientos sobre las artes visuales y personales. Sigamos cuidándonos en casa.**

**Se despide.**



**Profesor Manuel López Roche**



COLEGIO AURORA DE CHILE  
CORMUN - RANCAGUA

### PLANIFICACIÓN CLASE DIARIA

ASIGNATURA: Artes Visuales.

CURSO: 5°A-B.

PROFESOR: Manuel López Roche

FECHA: semana del 31/08/2020. CLASE N.: 22

Unidad N.º: 3.

TIEMPO: 90 minutos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJES		HABILIDADES/DESTREZAS		
OA 1: Crear trabajos de arte y diseños a partir de sus propias ideas y de la observación del: entorno cultural: Chile, su paisaje y sus costumbres en el pasado y en el presente; entorno artístico: impresionismo y postimpresionismo; diseño en Chile, Latinoamérica y del resto del mundo.		Aplicar, analizar, crear, comentar.		
OBJETIVO DE LA CLASE		ACTITUDES		
Aplicar conocimientos de diseño en un juguete por medio del dibujo. Expresando sus sentimientos.		Demostrar disposición a expresar artísticamente las propias ideas y sentimientos.		
M	DESCRIPCIÓN DE LA CLASE ACTIVIDADES/ ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	INDICADOR	RECURSOS	EVALUACIÓN
INICIO	Los/as estudiantes por medio de estímulos visuales interactivos conocerán el inicio, acompañados de relatos del profesor/a. Los/as estudiantes socializan objetivos y ruta de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar conceptos de color, forma y uso.</li><li>• Analizar los ejemplos que se muestran en clases.</li><li>• Crear con sus palabras distintas explicaciones de las imágenes que muestra el profesor.</li><li>• Comentar los ejemplos de cuerpos.</li></ul>	Aplican su conocimiento en diseño de objetos.  Analizar las partes de los juguetes presentados en la clase.  Crean un diseño con las características solicitadas por el profesor.	Croquera, lápiz grafito, goma, lápices de colores.	Formativa.
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aplicar sus conocimientos de sus propios trabajos con los materiales solicitados.</li><li>• Analizar los materiales que se usaran en la clase.</li><li>• Crear un nuevo diseño de un juguete con características nuevas, pero sin perder la esencia del juguete.</li><li>• Comentar el avance en cada trabajo.</li></ul>	Comentan con tono de volumen fuerte y ocupan palabras claras sobre sus propios trabajos.		
CIERRE	Al momento de finalizar el trabajo se mostrará por medio de la pantalla los estudiantes que salgan seleccionados por la "ruleta mágica".			