



Nit: 891080031-3

**UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN Y CIENCIAS HUMANAS**  
**DECANATURA - COMITÉ PRÁCTICA PEDAGÓGICA**



**LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS**  
**HUMANIDADES -INGLÉS**

**PLANNER (PLAN DE CLASES)**

**DOCENTE EN FORMACIÓN:** Jasir Martínez Espitia.  
**INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Institución Educativa General Santander.  
**ASIGNATURA:** Inglés GRADO: 4°  
**INTENSIDAD HORARIA SEMANAL:** Dos horas.  
**FECHA DE CLASE:** 12 de abril, 2016  
**HORA DE INICIO:** 6:15 AM **HORA DE FINALIZACIÓN:** 8:05 AM.

**I. TÍTULO DE LA UNIDAD:** I like Math!

**II. TEMA:** School subjects.

**III. ESTÁNDAR:** Respondo preguntas sobre mis gustos y preferencias.

**IV. COMPETENCIA:** Lingüística y Pragmática.

**V. INDICADORES DE DESEMPEÑO:**

Hace preguntas a sus compañeros sobre sus materias favoritas tales como, What school subjects do you like?

**VI. ACTIVIDADES METODOLÓGICAS**

• **OPENING**

En la parte introductoria de la clase, el profesor aplicara un juego llamado "Broken telephone", el cual se trata de organizar el salón por filas (equipos), el profesor les dirá a los últimos de cada fila (líderes de los equipos) una palabra. Ya sea una profesión, fruta, número o día de la semana y además les dirá el vocabulario del día para que indirectamente lo descubran y lo aprendan en inglés. Ellos tendrán que decir la palabra a su compañero del frente para que sea transmitido estudiante por estudiante hasta que llegue al primero de cada fila, quien le avisara al profesor cuando tenga la palabra y se la dirá al oído. Cuando los primeros de cada fila ya le hayan dicho al profesor la palabra al oído, el anunciara que equipo transmitió el mensaje correctamente y ganaran un punto. El equipo con más puntos al término de 10 minutos, ganará.

- DEVELOPMENT

En esta etapa de la clase, el profesor les presentara el tema del día a los estudiantes a través de imágenes alusivas a las asignaturas escolares. Haciendo uso de dichas imágenes, el profesor les hará diferentes preguntas a los estudiantes para que ellos infieran cual es la asignatura que muestra la imagen, en cuanto la descubran, el profesor procederá a indicarles la pronunciación y escritura de las mismas. Después de mostrarles las imágenes y enseñarles la pronunciación y escritura de todas las asignaturas que ellos estudian actualmente, el profesor les entregara una sopa de letras. Esto con el objetivo de que los estudiantes sigan en contacto con el vocabulario enseñado y lo puedan reconocer con mayor facilidad. Después de que los estudiantes estén lo suficientemente familiarizados con el vocabulario el profesor les enseñara a los estudiantes la expresión para decir que te gusta o no te gusta algo. La escribirá en el tablero y hará ejemplos usando el vocabulario anterior. Después de eso pedirá la participación de algunos estudiantes para que compartan cual asignatura les gusta y cual no, en inglés. Después de la explicación, el profesor organizara el salón en mesa redonda y aplicara el juego llamado "Piripon" el cual básicamente se trata de pasar una pelota estudiante por estudiante y detenerla al azar en cualquier momento. Al estudiante que tenga la pelota al ser detenida, responderá las preguntas hechas por el profesor, estas preguntas son: "What school subjects do you like? and What school subjects don't you like?", A lo que ellos responderán, por ejemplo: I like Math or I don't like Spanish.

- CLOSURE

En esta etapa de la clase, el profesor les entregara a los estudiantes una fotocopia con la actividad final de la clase. En dicha actividad estarán las imágenes alusivas a cada asignatura en inglés, los estudiantes tendrán que escribir al lado de cada imagen si les gusta o no les gusta la materia correspondiente.

#### VII. RECURSOS (MATERIAL DIDÁCTICO).

Para desarrollar la clase será necesario, Computador, Video beam, imágenes alusivas a las asignaturas y una fotocopia de la actividad final de la clase.

#### VIII. EVALUACIÓN

La sopa de letras será para verificar si los estudiantes pueden identificar el vocabulario. Al pedir la participación de varios estudiantes para que ayuden a crear otras frases será para verificar si los estudiantes captaron y entendieron la explicación anterior y además para ver si pueden crear expresiones por sí mismos. La actividad entregada al final de la clase será para verificar si los estudiantes entendieron y aprendieron a expresar gustos y preferencias. Dicha actividad será calificada y se le asignara una nota.

#### IX. BIBLIOGRAFÍA

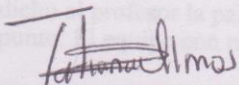
---

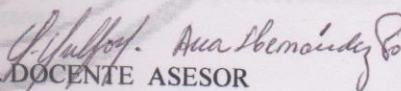
#### X. OBSERVACIONES DEL DOCENTE ASESOR

---

---

---

  
Vo.Bo. COORDINADOR DE PRÁCTICA  
11/04/2016

  
Vo. Bo. DOCENTE ASESOR