

Ejemplo de planeación primaria

Ejemplo ficticio para 2.º de primaria en México. Adapta la actividad a tu grupo y comprueba la referencia curricular.

Datos generales

Escuela:

Ejemplo ficticio

Docente:

Ejemplo ficticio

Grado y grupo:

2.º de primaria, grupo ficticio de 26 estudiantes

Fase:

3

Fecha:

Por definir

Duración:

50 minutos

Campo formativo:

Lenguajes

Contenido y PDA comprobados:

Textos instructivos; escritura de instrucciones para realizar actividades, con apoyo opcional de imágenes.
Comprobar la columna de 2.º en el programa.

Programa consultado y página:

SEP, Programa Sintético de la Fase 3, edición 2025, Lenguajes, p. 27 (p. 29 del PDF).

Contexto del grupo

Qué sabe o ha practicado el grupo:

Conoce juegos con reglas orales. En una producción ficticia faltaba indicar el orden y el final del juego.

Apoyo concreto previsto:

Cuatro tarjetas con imágenes para ordenar acciones; conectores primero, después, luego y al final.

Materiales y condiciones del aula:

Tarjetas, hojas y lápices; espacio para probar las instrucciones en parejas.

Propósito

Al terminar, cada estudiante podrá:

Escribir y revisar cuatro instrucciones en un orden que otra pareja pueda seguir sin explicación oral.

Evidencia de aprendizaje

Producto o desempeño que revisaré:

Borrador individual, duda señalada por otra pareja y segunda versión con una instrucción aclarada.

Secuencia de actividades

Inicio, 10 minutos:

Comparar dos instrucciones desordenadas de un juego conocido y preguntar qué información falta para jugar.

Desarrollo, 30 minutos:

En parejas, explicar un juego, ordenar cuatro tarjetas, redactar instrucciones individuales e intercambiar textos.
La pareja lectora marca una duda concreta.

Organización y apoyo:

Dar conectores y tarjetas a quien los necesite. Quien termine antes añade una regla de cierre.

Cierre, 10 minutos:

Cada estudiante mejora una instrucción y completa: Cambié esta indicación porque...

Materiales

Materiales disponibles:

Tarjetas, hojas, lápices y dos ejemplos de instrucciones.

Criterios de revisión

Criterio 1:

Cada paso contiene una acción clara.

Criterio 2:

El orden permite seguir el juego.

Criterio 3:

La revisión aclara una duda del lector.

Plan alternativo

Si falta tiempo o material:

Probar solo dos instrucciones y continuar la revisión la siguiente clase.

Si la evidencia muestra una dificultad:

Modelar un primer paso y comparar el borrador con la versión revisada.

Notas después de la clase

Qué funcionó:

Registrar una observación concreta, sin nombres ni datos personales.

Qué cambiaré en la siguiente sesión:

Si falta una condición de cierre, comparar dos finales posibles antes de escribir otro juego.

Fuente curricular: SEP, Programa Sintético de la Fase 3, edición 2025. Consulta el enlace en el artículo de Creaclases.

Material de trabajo de Creaclases. No es un formato oficial único. No incluyas datos personales al compartirlo.