



**SEQ**  
SERVICIOS  
EDUCATIVOS  
DE QUINTANA ROO

# EL PAPEL DEL JUEGO

EN EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES

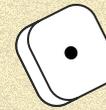
*Consejo Técnico Escolar*

**CUARTA SESIÓN ORDINARIA**





# PRESENTACIÓN



El trabajo en el CTE debe reflejar la voluntad del colectivo docente a propósito de atender los retos pedagógicos y sociales que entraña la formación de niñas, niños y adolescentes en el marco de la comunidad como núcleo integrador de los procesos educativos.

Como piedra angular de esta administración: menos escritorio y más territorio, se trata de que el CTE sea el espacio genuino para el ejercicio de la autonomía profesional; para que maestras, maestros y agentes educativos, pongan en juego sus capacidades, conocimientos, experiencias y saberes “para formar niñas, niños y adolescentes felices; ciudadanos críticos del mundo que les rodea, emancipados, capaces de tomar decisiones que beneficien sus vidas y las de los demás”<sup>1</sup>.

Como espacio auténtico en donde el colectivo docente dialoga, comparte, reflexiona, toma acuerdos y asume decisiones en torno a lo sustantivo del trabajo educativo, el CTE se convierte a la vez, en una comunidad de aprendizaje centrada en la formación de niñas, niños y adolescentes, que transforma pedagógica y socialmente a quienes participan en él.

Finalmente, estimados maestros y agentes educativos, para dar continuidad al gran trabajo que han desarrollado hasta ahora para construir la NEM, **sigamos trabajando por una educación humanista, científica, inclusiva, que promueva estilos de vida saludable y profundamente comprometida con nuestras niñas, niños y adolescentes.**

**Que tengan una excelente sesión de CTE.**



# SUGERENCIAS PARA EL DESARROLLO DE LA SESIÓN



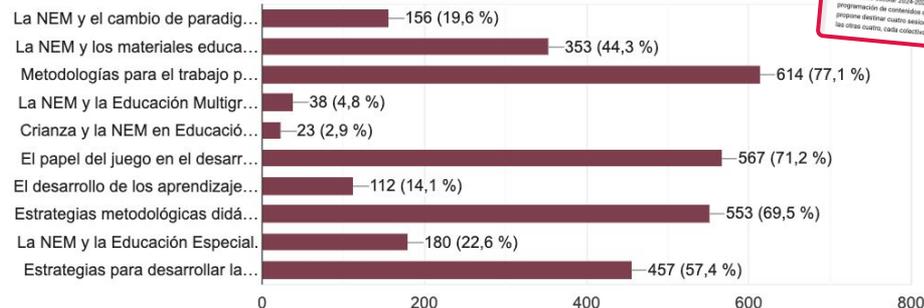
Las sesiones del Consejo Técnico Escolar son espacios para que el colectivo docente dialogue acerca de los aspectos que son importantes para la escuela y tome decisiones orientadas a la mejora del servicio educativo.



En el quehacer docente es esencial **dialogar, intercambiar experiencias, expresar inquietudes y buscar soluciones** en torno a los aspectos didácticos, metodológicos y emocionales, entre otros, que son relevantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Eliján 4 de los siguientes temas que les gustaría abordar, según sus necesidades.

796 respuestas

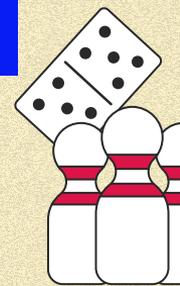


Programación propuesta  
para las Sesiones Ordinarias  
del Consejo Técnico Escolar

Programación propuesta para las  
Sesiones Ordinarias del Consejo Técnico  
Escolar.

Para el ciclo escolar 2024-2025 se presenta la siguiente  
programación de contenidos de las Sesiones Ordinarias del CTE, en la cual se  
propone destinar cuatro sesiones para abordar temas relevantes a nivel nacional y en  
las cinco zonas, cada colectivo decidirá, de un listado de 10 diferentes temas.

RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA EN EL PRIMER CTE





## SESIONES DE CTE

2

Metodologías para el trabajo por proyectos.

4

El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes

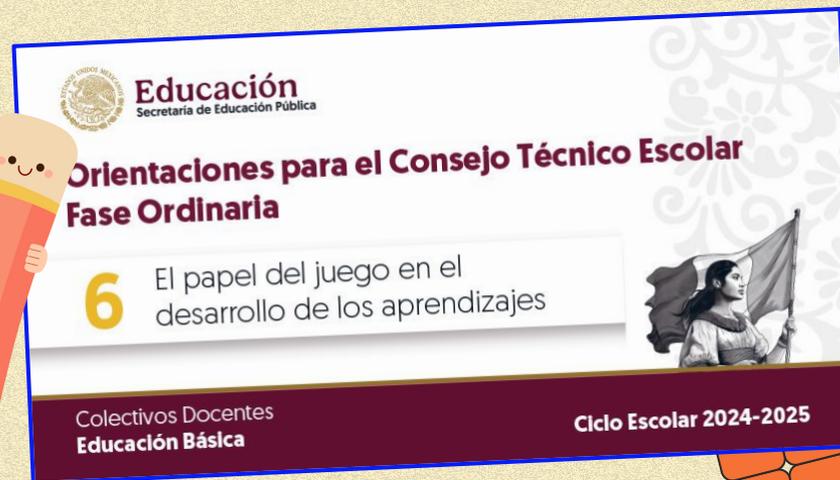
6

Estrategias metodológicas diferentes a los proyectos

8

Estrategias para desarrollar la evaluación formativa

La propuesta que se hizo como SECTOR 03 a las escuelas fue que, a partir de los 10 temas sugeridos, los colectivos docentes elegirían los de su interés y de acuerdo a los resultados de votación colectiva se abordaría apoyándolos en la creación de materiales e insumos para el trabajo en las escuelas para acompañar el desarrollo de la sesión con la finalidad de apoyar, propiciar el diálogo y la reflexión.



# TEMA 6

## EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES

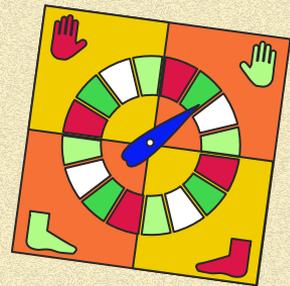


### Propósitos

Promover el conocimiento y la capacidad para desarrollar el juego como una estrategia didáctica a través de la cual niñas, niños y adolescentes se comunican, expresan, interpretan y resuelven situaciones que son parte de su vida cotidiana.



Mensaje del Maestro Mario Delgado Carrillo  
Secretario de Educación Pública.



### Ideas centrales

Niñas, niños y adolescentes a través del juego se comunican, expresan, exploran, interpretan, entienden y resuelven situaciones de su vida diaria. Existe una estrecha relación entre la capacidad de jugar y el desarrollo físico, social, emocional y cognitivo. **El juego es un derecho, tal como se establece en la Ley General de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes, que en el artículo 60, señala que: "Niñas, Niños y Adolescentes tienen derecho al descanso, al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad, así como a participar libremente en actividades culturales, deportivas y artísticas, como factores primordiales de su desarrollo y crecimiento".**

Si bien **el juego se considera fundamental en la Educación Inicial y Preescolar, no es exclusivo de estas Fases, todos los niños de Educación Básica disfrutan de aprender mediante el juego.**

¿Qué es  
el juego?

FIN

**JUGAR**  
ES UNA  
FORMA DE  
APRENDER

INICIO





# EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES

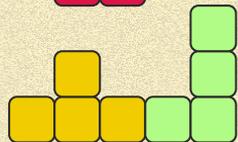


El juego es una actividad creativa, natural y espontánea, con la que NNA aprenden de su entorno y establecen relaciones con sus pares; sin embargo, **el juego libre es diferente al juego con una intencionalidad educativa.**

El juego, además de ser una distracción o actividad placentera, tiene valor como un elemento esencial **para favorecer la creatividad, la integración y la inclusión, así como procesos de aprendizaje.**

Las actividades lúdicas son una estrategia didáctica pertinente, en tanto facilitan el aprendizaje, fomentan la colaboración y convivencia pacífica e inclusiva, así como la apropiación de conocimientos, los lazos afectivos y la empatía.

Además, dan la oportunidad de plantear escenarios y roles para explorar y practicar diferentes formas de resolver y afrontar situaciones diversas del entorno social y cultural, adquirir autonomía y desarrollar su creatividad.



**Como estrategia didáctica el juego responde a una intencionalidad educativa,** la cual surge de los Contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje de los Campos formativos y de las necesidades de aprendizaje e intereses de las y los estudiantes planteadas en el Programa analítico.

Al ser flexible, permite incorporar variables en distintos momentos y contextos, lo que da la oportunidad a niñas, niños y adolescentes de reelaborar o reestructurar sus conocimientos y aprendizajes.

Finalmente, es importante **promover en las escuelas y servicios de Educación Básica, espacios y momentos de juego libre, como una forma de disfrute, esparcimiento y de aprendizajes espontáneos o informales.**





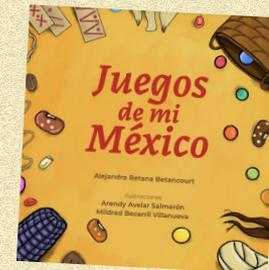
# Jugar es una forma de aprender



¿Qué tipos de juego conoces?



¿Qué son los juegos tradicionales?

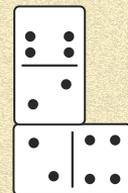


¿Qué son los juegos tradicionales?

¿Cuáles conoces?



En todas las culturas humanas el juego es una de las actividades más íntima, libre, dinámica y la más creativa, saludable y divertida de su propia cultura.



INICIO

1

2

3

4

5

6

7

8

## EL PAPEL DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES

META

21

### INSTRUCCIONES

1. FORMEMOS 3 EQUIPOS
2. AVANCEN JUNTOS CADA CASILLAS
3. VAYAN REALIZANDO EN EQUIPO LAS ACTIVIDADES CON APOYO DE SUS MATERIALES.



20

19

18

17

16

15

14

13

12



1

2

3

4

META

21

20

19

18

17

16

Muchas veces **se opta por maneras de enseñar que no son desafíos para los niños:** se presentan los temas, se enseñan unas maneras fijas de proceder, se ejercita, y los resultados son los acostumbrados, a unos pocos no les cuesta aprender esos contenidos, a la mayoría le cuesta bastante. Y continúa la historia: **mucha gente no quiere saber nada con la matemática cuando sale de la escuela.**

# ACTIVIDAD 1

## DECODIFICA EL MENSAJE

N	D	E	S	N	A
I	O	N	N	D	D
I	E	H	R	A	E
O	Z	M	A	O	Y
V	C	E	A	J	P
I	E	R	R	O	!

PARA SABER MÁS

8

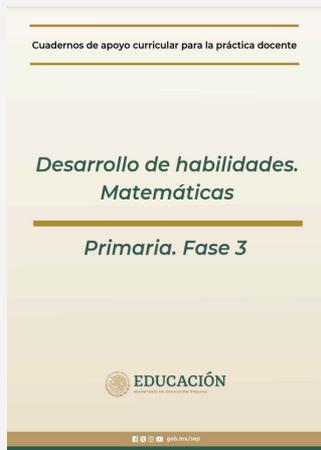
9

0

1

2

# Desarrollo de habilidades Matemáticas



Promover las prácticas de los alumnos en torno al conocimiento no es tarea fácil. Los alumnos tienen ritmos distintos. Organizar la actividad de los alumnos, sus intercambios, de modo que se aseguren aprendizajes en cada uno de ellos es un enorme desafío para los maestros.

## Encuentros y desencuentros con las matemáticas

**Los alumnos aprenden matemáticas a partir de lo que tienen oportunidad de hacer en relación con el conocimiento.** Aprenden matemáticas trabajando frente a las situaciones que el maestro ha seleccionado y les plantea. Aprenden actuando. Aprenden pensando sobre lo que hacen y sobre lo que imaginan.

4

5

6

7

8

9

10

**PARA SABER MÁS**

16

15

14

13



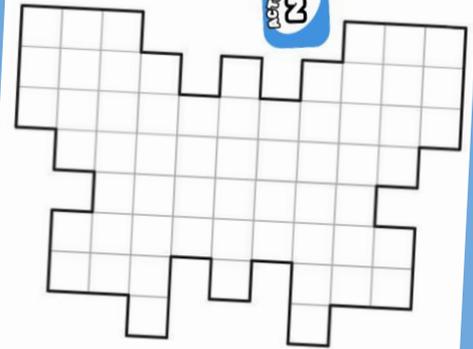
# ACTIVIDAD 2

## COMPLETEN LA FIGURA

**Encuentros y desencuentros con las matemáticas**

Los alumnos aprenden matemáticas a partir de lo que tienen oportunidad de hacer en relación con el conocimiento. Aprenden matemáticas trabajando frente a las situaciones que el maestro ha seleccionado y les plantea. Aprenden actuando. Aprenden pensando sobre lo que hacen y sobre lo que imaginan.

COMPLETEN LA FIGURA



Los alumnos aprenden matemáticas a raíz de lo que tienen oportunidad de hacer con relación al conocimiento. Se compone de \_\_\_\_\_ intentos, \_\_\_\_\_ certezas, \_\_\_\_\_ hallazgos, \_\_\_\_\_ formulaciones, nuevas búsquedas, y es precisamente esa sinuosidad la que constituye su riqueza.

10:00

S

Fi

2

2

INICIO

1

2

3

4

UjyKEI80UszsQlklJarLUSIGSsyivtWWVkuhXraV  
 DBcq9iDiisóSKg1n2NTcesQn9KzlvXkYa9Fvsqq  
 pR6XuyefSxtkT5heaAYQ5yKCYtz3a95KlplHgX7  
 uynoUSEqHU6qWurD02ea153xin3CJG08G4E9e  
 QsyVMbeSXcYxdujs0Yayb7PQHeHj,UrhBZ07TpZ  
 Ubuea7hfrSo8PlsLtenwixpRPuzfDaeDzhdpjeSA  
 rWTz94aa200zvT0uEdeVj3RryaiYJAgFvSNUU  
 wsaxre.5ZdiMHNhSotfoysDeH971JdGijMihZs6pa  
 Wypaxz6oLW5Lznqtoer6EJR0dJ0xFeHRwiHas  
 ylWXAudaeniYpMlZSHBG074aq7lki0tyuicDePoiD  
 óA03J0nk2,0IZpuJjHeHnrinBoqvKsSYNDJeXW  
 g6HX2l3c0gK6uBMXGjeuRnqtpCaSHNhcPSocnc  
 l5hceAFrJKrqpPllaATBMmPE267iLSxaeVB45nex  
 tRYGaKASqAE1Tq9IKgeUeHFeJapzWweaD4dirU4  
 Wimuozij4StvFHaYI2ednqXrBkiLfmyWaYihgIgli  
 Nz04LnkXtbazeduyrx0myBG0E01q5eynmUpaJP  
 0rb0Se0jnNN7d6LekstLrzFulKnHimmaK2cUPhc  
 uaisoIPugnNdwbiePvu0sEKeTFAPROPNadrzwy  
 Xa3Vmb0fh0r850x0eUxkNEsdoFMSlk6Svje2Me  
 ZpLMjrhelnoHXD.

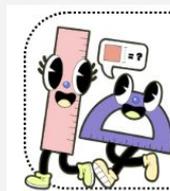
PARA SABER MÁS

8

9

## ACTIVIDAD 3

# ¿Qué es un problema?



Descifra el mensaje oculto

Leamos el Cuadernos de apoyo curricular para la práctica docente. Desarrollo de habilidades. Matemáticas

**FASE 3** Página 12 y 13

**FASE 4** Página 11 y 12

**FASE 5** Página 11 y 12





# ACTIVIDAD 4

## GUERRA DE CARTAS

1. REPARTAN LAS CARTAS PARA QUE TODOS LOS DEL EQUIPO TENGAN LA MISMA CANTIDAD
2. CADA JUGADOR COLOCA SUS CARTAS BOCA ABAJO APILADAS
3. A LA INDICACIÓN TODOS DAN VUELTA A UNA CARTA AL MISMO TIEMPO.
4. HAY QUE SEGUIR LA INDICACIÓN EN EQUIPO LO MÁS RÁPIDO POSIBLE
5. EL EQUIPO MÁS RÁPIDO SE LLEVA LAS CARTAS DE LOS DEMÁS

**GANA EL EQUIPO QUE SE QUEDE  
CON TODAS LAS CARTAS.**

5

6

7

8

9

10

### REALIZAREMOS ESTAS 5 INDICACIONES

1. FORMAR EL NÚMERO MÁS ALTO
2. FORMAR EL NÚMERO MÁS PEQUEÑO
3. EL QUE TENGA MÁS CARTAS ROJAS
4. EL QUE TENGA MÁS CARTAS NEGRAS
5. EL QUE SUME MÁS RÁPIDO SUS CARTAS

REALICEMOS LAS ACTIVIDADES EN EQUIPO

**A**  
♥

1. FORMEN EL NÚMERO MÁS ALTO
2. FORMEN EL MÁS PEQUEÑO
3. CUÁNTAS CARTAS ROJAS TIENEN
4. CUÁNTAS CARTAS NEGRAS TIENEN
5. CUÁNTO SUMAN SUS CARTAS

¿QUÉ CONTENIDO PODEMOS VINCULAR CON ESTA ACTIVIDAD?

"Puedes conocer más de una persona en una hora de juego que en un año de conversación".  
Pensó

♥  
**A**



# Desarrollo de habilidades Matemáticas



**Por fases** revisemos en los cuadernos de apoyo curricular el **Capítulo 2**. Orientaciones para favorecer el desarrollo de las habilidades del Campo formativo a partir del estudio de contenidos de matemáticas.

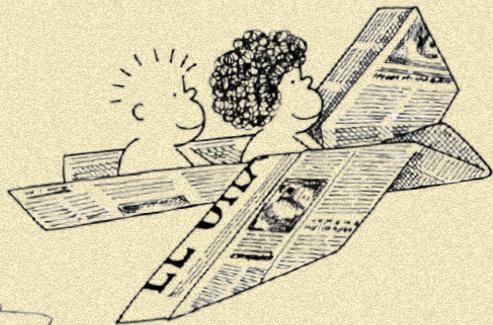


**Elijamos una actividad** para realizar con los otros equipos usando los materiales que tenemos teniendo en cuenta:

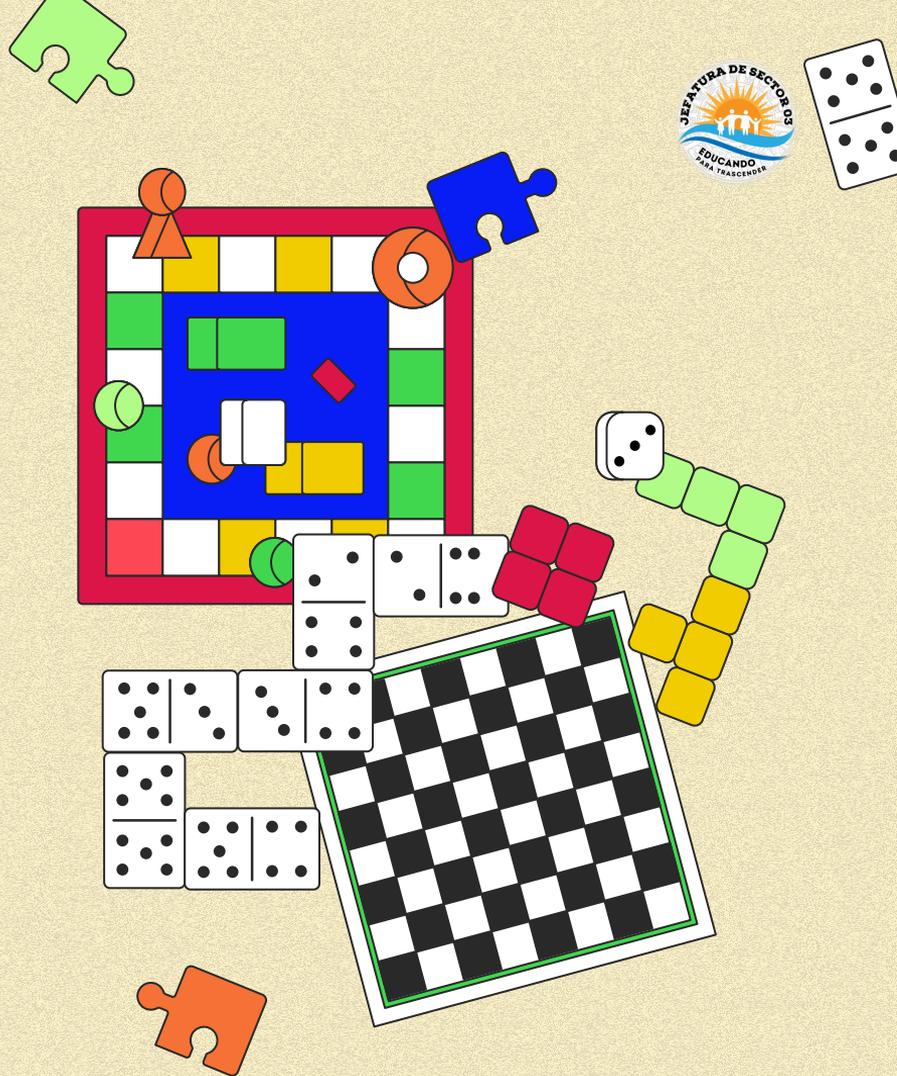
- ♠ Contenido elegido
- ♠ La importancia del estudio del contenido
- ♠ Aspectos importantes para favorecer el desarrollo de habilidades



# Presenten sus hallazgos



Jugar es la forma favorita  
de nuestro cerebro para aprender



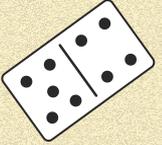
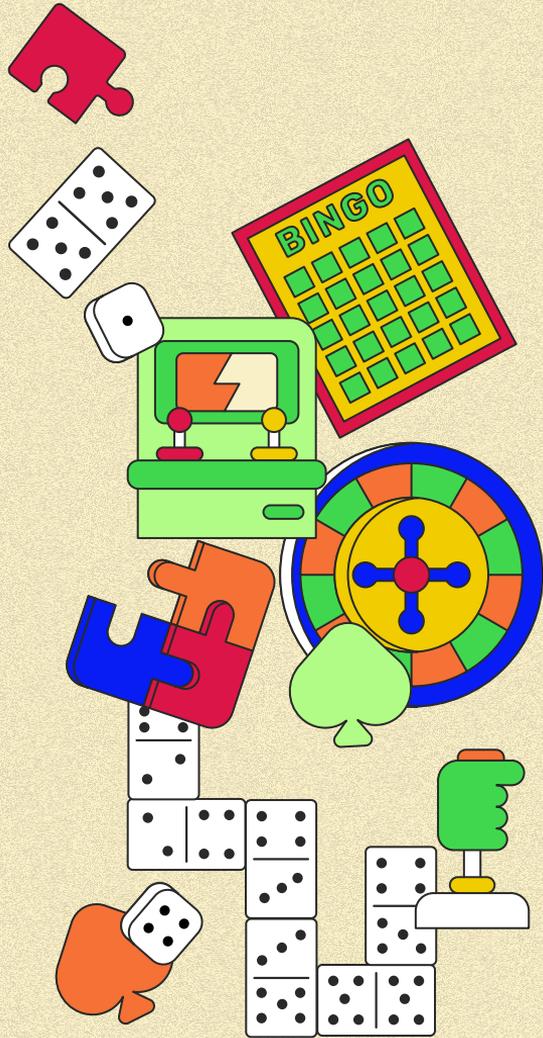
# EL JUEGO

## CON UNA INTENCIÓN EDUCATIVA

Tomen acuerdos EN COLECTIVO para desarrollar PROYECTOS donde **el juego responda a una intencionalidad educativa**, tomando en cuenta **los Contenidos y PDA de los Campos formativos y las necesidades de aprendizaje e intereses de los alumnos para enriquecer su Programa analítico.**



# MATERIALES



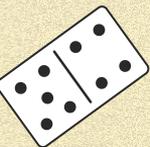
# ASUNTOS PARTICULARES DE LA ESCUELA

Enero 2025

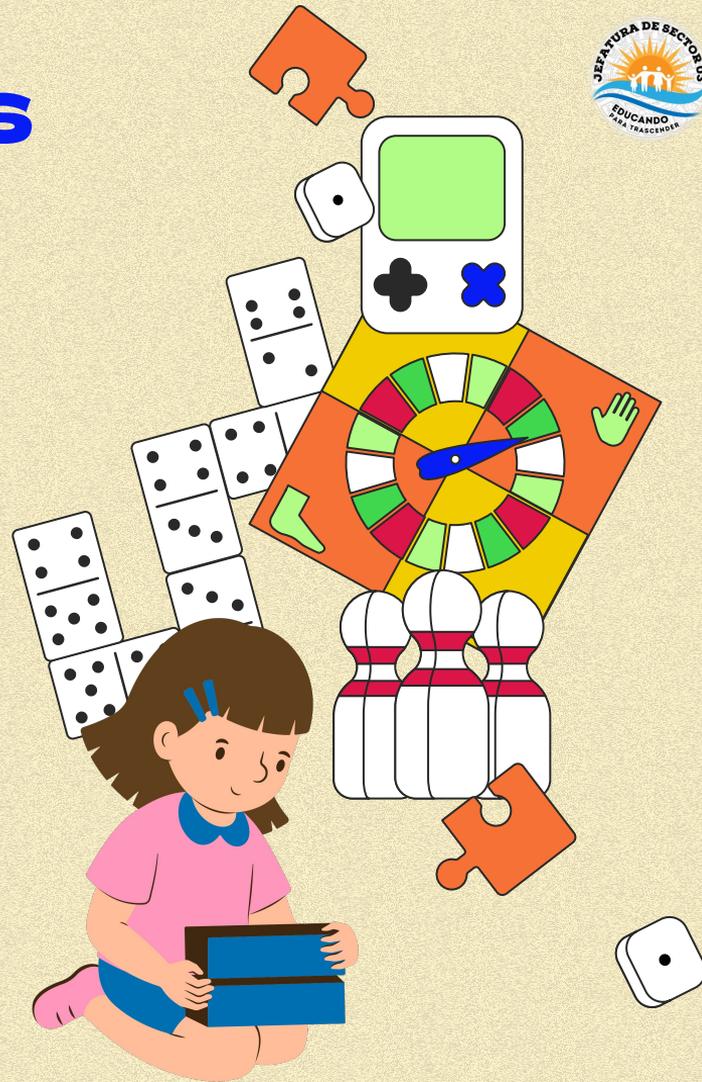
Dom Lun Mar Mié Jue Vie Sáb

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	





# ASUNTOS DE INTERES



# GRACIAS

*“Enseñar no es transferir conocimientos  
sino crear las condiciones para su construcción”*

