



Orientaciones para el Consejo Técnico Escolar Fase Ordinaria

6

El papel del juego en el
desarrollo de los aprendizajes



Productos contestados en este formato
[Links importantes en este formato](#)



Presentación

Maestras, maestros y agentes educativos:

La Segunda Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar (CTE) se realiza en el marco del nuevo Gobierno de México que encabeza la Presidenta Claudia Sheinbau*Pardo; que una mujer tenga por primera vez este alto honor, es profundamente significativo particularmente para la comunidad magisterial de educación básica conformada mayoritariamente por maestras.

Ha iniciado el segundo piso de la Cuarta Transformación y en este escenario la construcción de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) sigue en marcha para impulsar el Humanismo Mexicano y así consolidar una República democrática, justa, libre y participativa. El fortalecimiento de la escuela pública es el empeño de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y en esta tarea cuenta con su inestimable participación.

Para ello, 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”¹.

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, estimadas maestras, 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.

Educación para la transformación.

¹ SEP. Secretaría de Educación Pública. *Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022*. (2024). p. 16.

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.

La Nueva Escuela Mexicana reconoce el profesionalismo del magisterio y en el ejercicio de su autonomía profesional se propone que sean los colectivos docentes quienes seleccionen el tema de su interés para el intercambio pedagógico y aprendizaje colectivo y sean ellos mismos los que organicen las actividades que desarrollarán durante la sesión.

A continuación, se presentan algunas sugerencias para quienes sean responsables de organizar el trabajo que desarrollará el colectivo:

1. Analizar el propósito y las ideas centrales. Esto les permitirá conocer algunos puntos relevantes en el desarrollo del tema que pueden ayudarles a establecer el alcance del trabajo que desarrollarán.
2. Revisar los insumos que se proponen. Se les sugieren diferentes insumos en diversos formatos, por lo que es recomendable que, a partir de los intereses, inquietudes y características del colectivo, seleccionen los más pertinentes para la sesión. No es necesario trabajarlos todos, se pueden elegir algunos o también proponer otros que se adapten a sus necesidades.
3. Planear el trabajo para la sesión con el colectivo docente. Los insumos seleccionados son los que orientarán el trabajo de la sesión, por lo que se recomienda proponer actividades que vayan encaminadas a privilegiar la reflexión, el diálogo y la discusión en torno a ellos, pero sobre todo vinculándolos con su realidad y con lo que pasa en sus escuelas y aulas.
4. Informar con anticipación a las y los docentes las actividades previas a la sesión. Es recomendable sugerir al colectivo que revisen de manera previa los insumos que consideren pertinentes para que el tiempo de la sesión se destine principalmente al desarrollo de las actividades planeadas y al intercambio pedagógico.

TEMA 6

El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes

Propósito

*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.

Para lograr que el juego se convierta en una estrategia didáctica efectiva en la educación, es necesario integrarlo de manera intencional en las actividades diarias, aprovechando su capacidad para fomentar la comunicación, expresión y resolución de problemas entre las niñas, niños y adolescentes. Esto se puede alcanzar mediante:

1. Diseño de actividades lúdicas con propósito educativo, alineadas a los contenidos curriculares, que permitan a los estudiantes aplicar conocimientos de forma práctica y significativa.
2. Creación de espacios de juego colaborativo, donde los estudiantes puedan interactuar, compartir ideas y resolver situaciones juntos, lo que promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales.
3. Incorporación de juegos que reflejen la vida cotidiana, permitiendo a los estudiantes abordar problemas o situaciones que ellos mismos vivan, promoviendo así la reflexión y el análisis crítico en contextos reales.
4. Fomentar la autonomía en el juego, permitiendo que los estudiantes tomen decisiones, propongan soluciones y experimenten el proceso de ensayo y error, lo que desarrolla su capacidad de resolución de problemas.

Al integrar el juego en la enseñanza, el propósito se cumple al crear un ambiente donde los estudiantes aprenden de manera activa, motivadora y relevante, facilitando su desarrollo integral a través de experiencias significativas.



Como primera actividad se les propone ver y comentar el [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”.

El juego es una actividad creativa, natural y espontánea, con la que niñas, niños y adolescentes 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.

Si bien el juego se considera fundamental en la Educación Inicial y Preescolar, no es exclusivo de estas Fases, todas las niñas, niños y adolescentes en Educación Básica disfrutan de aprender mediante el juego.

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 en donde niñas, niños y adolescentes exploran y practican 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.

Insumos

Educación Inicial y Educación Preescolar

Artículo

[El juego en los procesos de aprendizaje](#)

María Dolores Pesántez Palacios. (2016)

Mamakuna. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas, 48-55.

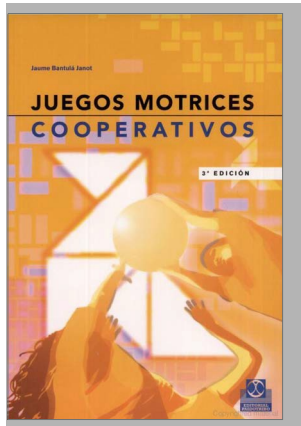


Este artículo hace una revisión teórica e identifica la relación del juego en los diferentes contextos socioculturales con el desarrollo de habilidades sociales en las niñas y niños de preescolar.

Libro

[Juegos motrices cooperativos](#)

Jaume Bentulá Janot. (2004)

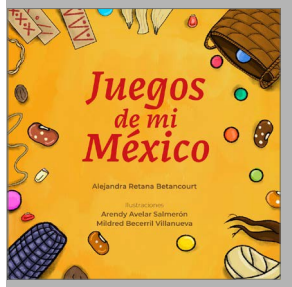


El libro presenta una serie de juegos en donde se pone en práctica el reconocimiento, la valoración y aceptación ante la diversidad de opinión y acción. Los juegos que se presentan tienen una intención pedagógica de cooperación.

Libro

[Juegos de mi México](#)

Norberto Zamora Pérez (Coord.). (2022)
Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas



En el libro se dan a conocer 10 juegos tradicionales que se originaron en diversos pueblos de México, como los nahuas, mayas, mixtecas, zapotecas, tarahumaras, tzotziles y muchos otros.

Biblioteca Digital

[Juegos y cantos tradicionales](#)

Ana Elena Marín Ocampo y Rosa Mancillas (Coomp.). (s.f.)



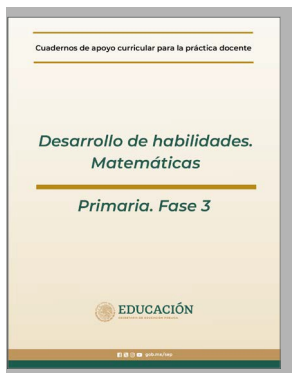
Es una recopilación de juegos y cantos tradicionales organizados por etapas, desde Para jugar con los bebés hasta Para los más grandes; además contiene cantos para festividades especiales y serenatas.

Educación Primaria

Cuaderno

[Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 3](#)

Secretaría de Educación Pública. (2024)

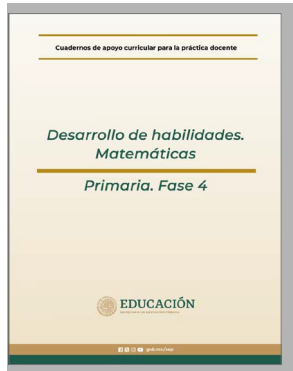


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 3, Primero y Segundo grados de Educación Primaria.

Cuaderno

[Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 4](#)

Secretaría de Educación Pública. (2024)

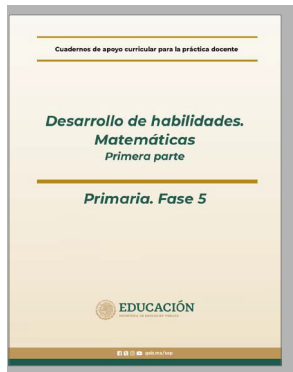


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 4, Tercero y Cuarto grados de Educación Primaria.

Cuaderno

[Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 5. Primera Parte](#)

Secretaría de Educación Pública. (2024)



Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

Cuaderno

[Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria Fase 5. Segunda Parte](#)

Secretaría de Educación Pública. (2024)

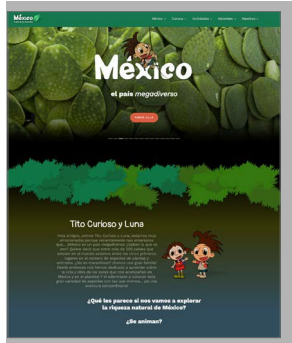


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

Sitio web

[México país de las maravillas](#)

Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad

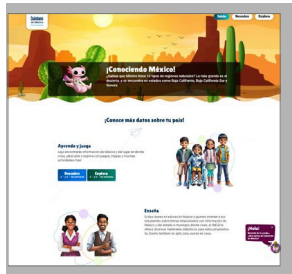


Espacio de la Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad (CONABIO), creado para niñas, niños y docentes. En este se encuentran memoramas, rompecabezas, adivinanzas para resolver en línea, cantos, cuentos, así como carteles, loterías y plantillas descargables para construir dioramas y máscaras.

Sitio web

[Cuéntame de México](#)

Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática



Un espacio del Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática en el que se proporciona información de México a través de juegos, mapas y otras actividades.

Sitio web

[NASA Ciencia](#)



En este sitio niñas, niños y adolescentes, mientras juegan, aprenden acerca del Universo, el Sistema solar, la Tierra, y tecnología espacial. Hay actividades prácticas, juegos, artesanías y videos.

Educación Secundaria

Lotería

[Lotería de los Derechos Sexuales y Reproductivos de las Adolescencias y Juventudes](#)

Secretaría de Gobernación. Consejo Nacional de Población. (2024)

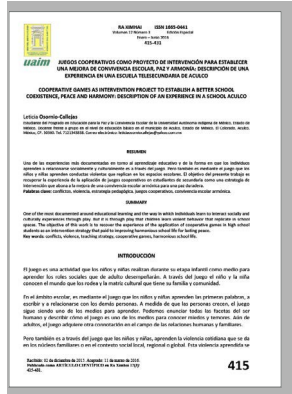


Busca que adolescentes y jóvenes conozcan sus derechos sexuales y reproductivos y otros conceptos relacionados al ejercicio de su sexualidad.

Artículo

Juegos Cooperativos como proyecto de intervención para establecer una mejora de convivencia escolar, paz y armonía: descripción de una experiencia en una escuela telesecundaria de Aculco

Leticia Osornio Callejas. (2016)
Ra Ximhai. 12(3), 415-431



Se utilizan los juegos cooperativos con estudiantes de secundaria, esto como estrategia de intervención para mejorar la convivencia escolar.

Artículo

El método lúdico para la formación de valores ético-cívicos en secundaria básica

Maximiliano Yagüé Hurtado. (2018)
Conrado, 14(1), 106-111



Se reconoce al método lúdico como una propuesta pertinente para la formación de los valores ético-cívicos de las y los adolescentes. Por medio de juegos se brindan espacios para que las y los estudiantes interioricen y construyan significados.

Para seguir profundizando

Educación Inicial y Educación Preescolar

*Acevedo Palacio, C. & Londoño Calle, N. (2018). El juego en los diferentes contextos socioculturales: factor influyente en el desarrollo de habilidades sociales en la edad preescolar. *Universidad Católica de Pereira*. <http://hdl.handle.net/10785/5532>

- *Fundación Arcor. (2014). Conferencia “Más juego, más movimiento: más infancia” Parte 1. [Video]. En YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=cyGuCkcl5PI>
- * Ministerio de Educación Nacional. (2014). El juego en la educación inicial. *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral*. Documento No. 22. Colombia. <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- *Otálvaro, S. (2011). El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad. *Revista de Educación & Pensamiento*. 18, 24-33. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3884434>
- *Puig, I. y Satiro, A. (2017). *Jugar a Pensar*. México. SEP/EUMO/Octaedro.
- *Skolnick Weisberg, D. & Zosh, J. M. (2018). Cómo el juego guiado fomenta el aprendizaje en la infancia temprana. *Aprendizaje basado en el juego*. 73(1), 28-33. <https://www.encyclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-en-el-juego>
- *Zosh, J.M., Hopkins, E.J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S.L. & Whitebread, D. (2017). *El aprendizaje a través del juego: un resumen de la evidencia* (reporte técnico), The LEGO Foundation, DK. https://cms.learningthroughplay.com/media/u21gwpqk/el-aprendizaje-a-traves-del-juego_un-resumen-de-la-evidencia.pdf

Educación Primaria

- *D’Antoni. M. (2016). Interculturalidad: Juego y metodologías de Aula de Primaria. *Revista Actualidades Investigativas en Educación*, 16(1), 1-19. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/26067/26350>
- *González-Grandón, X., Chao Rebolledo, C., & Patiño Domínguez, H. (2021). El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. *RLEE Nueva Época (LI)2*, 233-270. <https://rlee.iberomx.com/index.php/rlee/article/view/375/1031>
- * Luna Castro, M. A., Bagué Luna, Y. M., & Pérez Payrol, V. B. (2018). El juego en la Educación Primaria. Una vía para el fortalecimiento de la inclusión educativa. *Revista Conrado*, 14(65), 33-38. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442018000500033#:~:text=Muchos%20autores%20han%20comprobado%20que,inclusi%C3%B3n%20en%20las%20instituciones%20educativas

Educación Secundaria

- *Grande de Prado, M., & Abella García, V. (2010). Los juegos de rol en el aula. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 11(3), 56-84. <https://www.redalyc.org/pdf/2010/201021093004.pdf>
- * Melo Herrera, M., Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación Educativa*, 14(66), 41-64. <https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

La SEP informa

Recientemente ha sido entregada a las Autoridades Educativas de cada entidad federativa la *Guía para docentes de educación básica. Todas y todos contra el acoso escolar* que contiene experiencias de aprendizaje específicas de cada nivel educativo para que niñas, niños y adolescentes identifiquen, reflexionen y discutan sobre el acoso escolar y sean sensibles a sus posibles consecuencias. Cada una de las experiencias de aprendizaje está vinculada con actividades de la Nueva Familia de Libros de Texto Gratuitos.

Estén al pendiente de su entrega, también pueden descargar el archivo electrónico en el sitio Escuela libre de violencia <https://escuelalibredeviolencia.sep.gob.mx/> en el que además podrán encontrar otros materiales para prevenir, detectar, canalizar y erradicar la violencia de nuestras escuelas.



VIDA SALUDABLE

Recuerden que la relación entre los contenidos de los Campos formativos con los Ejes articuladores se construye a partir de la realidad que viven las y los estudiantes por lo que es fundamental, particularmente en el caso del Eje articulador Vida saludable, considerar las condiciones y las problemáticas particulares en las que viven para que los procesos de desarrollo de aprendizaje se expresen en mejores hábitos alimenticios, en el cuidado de sí y en la prevención de enfermedades, entre otros aspectos.



Educación

Secretaría de Educación Pública

Orientaciones para el Consejo Técnico Escolar. El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes. Las Orientaciones fueron elaboradas por la Secretaría de Educación Pública.

Octubre, 2024.

Secretaría de Educación Pública
Mario Delgado Carrillo

Subsecretaría de Educación Básica
Angélica Noemí Juárez Pérez

