



**Educación**  
Secretaría de Educación Pública

# Orientaciones para la Cuarta Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar

**6**

El papel del juego en el  
desarrollo de los aprendizajes



**2025**  
Año de  
**La Mujer  
Indígena**

**Colectivos Docentes  
Educación Básica**

**Ciclo Escolar 2024-2025**

## Presentación

### Maestras, maestros y agentes educativos:

Como ustedes saben, el pasado 12 de enero del presente año la Presidenta de México, la Doctora Claudia Sheinbaum Pardo, informó acerca de los avances del Gobierno de México en sus primeros 100 días de ejercicio.

Saber que la Cuarta Transformación de la vida pública nacional sigue adelante es un gran aliciente para continuar, como lo han hecho hasta ahora, con el fortalecimiento de la educación pública en nuestro país.

En nuestro ámbito, 5.6 millones de estudiantes de secundaria de todo el país recibirán en 2025 la Beca Universal de Educación Básica “Rita Cetina”; con esta acción, el número de becas que el Gobierno de México entregará en todos los niveles educativos alcanza la cifra de 14 millones de estudiantes.

Este hecho contribuirá a que las y los estudiantes tengan mejores condiciones para acudir a las escuelas y permanecer en ellas, favorecerá mejores ambientes para el trabajo docente que ustedes desarrollan cotidianamente y abrirá la oportunidad para disminuir las brechas de desigualdad que aún persisten en las comunidades.

En este contexto, la Cuarta Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar es un espacio en el que los colectivos docentes tienen la oportunidad de dialogar y tomar acuerdos para atender los retos y las necesidades de trabajar en un territorio concreto dentro de nuestra nación, pero a la vez, con características propias.

El intercambio de experiencias acerca de la enseñanza, las ideas que la orientan, las metas que se alcanzan y las dificultades que enfrentan, suele producir conocimientos prácticos que en la perspectiva del humanismo mexicano son fundamentales, ya que ustedes, sus portadores, son quienes concretan la política educativa en cada aula de nuestro país.

Maestras, maestros y agentes educativos, nunca estará de más reconocer que a través de su agencia educativa y su autonomía profesional, ustedes son quienes dan movimiento a la transformación educativa que impulsa la Nueva Escuela Mexicana.

Que tengan una excelente sesión de CTE.

### Educación para la transformación.

## 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, 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, propone que sean las y los docentes quienes seleccionen el tema de su interés para el intercambio pedagógico y el 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 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.



El **Maestro Mario Delgado Carrillo, Secretario de Educación Pública** brinda un mensaje para la Cuarta Sesión Ordinaria del Consejo Técnico Escolar, se les sugiere verlo y comentarlo.

#### 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

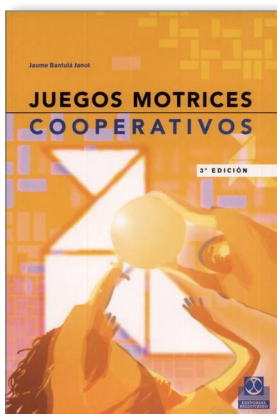


Este artículo hace una revisión teórica e identifica la relación del juego en los diferentes contextos socioculturales con el desarrollo de habilidades sociales en las niñas y niños de preescolar.

#### Libro

##### Juegos motrices cooperativos

Jaume Bentulá Janot. (2004)

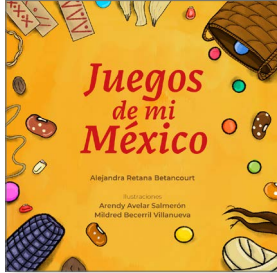


El libro presenta una serie de juegos en donde se pone en práctica el reconocimiento, la valoración y aceptación ante la diversidad de opinión y acción. Los juegos que se presentan tienen una intención pedagógica de cooperación.

## 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, mixtecos, zapotecos, tarahumaras, tzotziles y muchos otros.

## Biblioteca Digital

### Juegos y cantos tradicionales

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



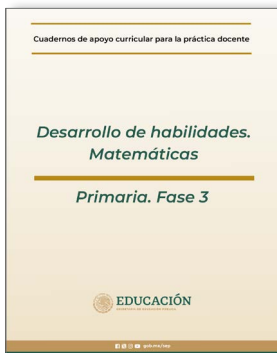
Es una recopilación de juegos y cantos tradicionales organizados por etapas, desde Para jugar con los bebés hasta Para los más grandes; además contiene cantos para festividades especiales y serenatas.

## Educación Primaria

## Cuaderno

### Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 3

Secretaría de Educación Pública. (2024)

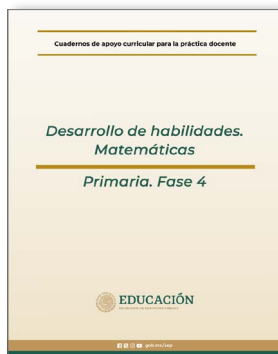


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 3, Primero y Segundo grados de Educación Primaria.

## Cuaderno

### Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 4

Secretaría de Educación Pública. (2024)

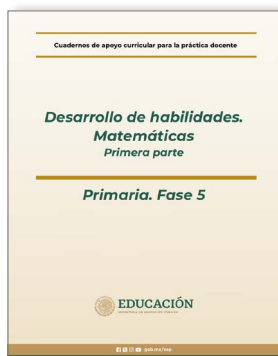


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 4, Tercero y Cuarto grados de Educación Primaria.

## Cuaderno

### Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 5. Primera Parte

Secretaría de Educación Pública. (2024)

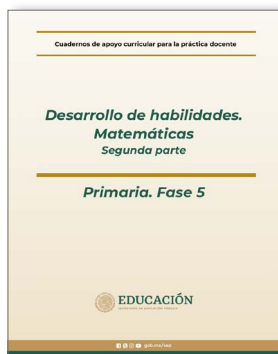


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

## Cuaderno

### Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria Fase 5. Segunda Parte

Secretaría de Educación Pública. (2024)

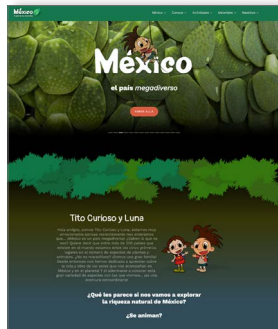


Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

## Sitio web

### México país de las maravillas

Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad

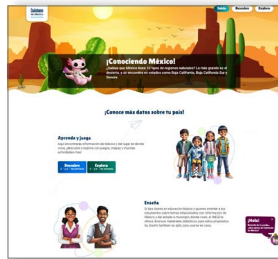


Espacio de la Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad (CONABIO), creado para niñas, niños y docentes. En este se encuentran memoramas, rompecabezas, adivinanzas para resolver en línea, cantos, cuentos, así como carteles, loterías y plantillas descargables para construir dioramas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



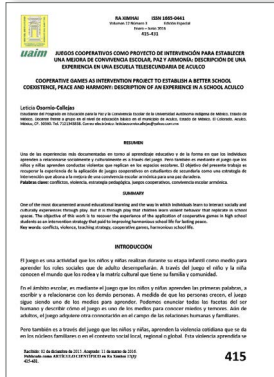
Busca que adolescentes y jóvenes conozcan sus derechos sexuales y reproductivos y otros conceptos relacionados al ejercicio de su sexualidad.



## 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

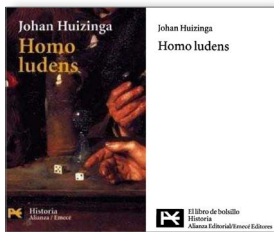


Se reconoce al método lúdico como una propuesta pertinente para la formación de los valores ético-cívicos de las y los adolescentes. Por medio de juegos se brindan espacios para que las y los estudiantes interioricen y construyan significados.

## \*Libro

### Homo ludens

Johan Huizinga. (2007)



Este libro plantea el concepto de homo ludens, el hombre que juega, para el autor el juego siempre ha estado en la esencia de los seres humanos, los ha acompañado a lo largo de su evolución y está presente en todas las etapas de la vida. En su teoría el juego es la base de la cultura puesto que las actividades humanas están impregnadas de él. El juego es un factor esencial para entender el desarrollo de la cultura, es así que la poesía, la danza, el arte son manifestaciones culturales que surgieron como un juego.

\*Nuevo recurso

**\*Video****3er. Congreso internacional de Educación inicial - Día 4**

OEIMEX. (2 de diciembre de 2020)

Youtube



En el marco del Tercer Congreso Internacional de Educación Inicial organizado por la OEI, la SEP y UNICEF, se presentó la conferencia “La importancia del juego en el desarrollo de los niños y niñas” (del tiempo 42:48 al 1:18:47).

Imma Marín plantea cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación, mediante el juego libre se experimenta el gozo como un elemento clave del desarrollo infantil. Invita a las y los docentes a comprender la importancia de entrenar y desarrollar la actitud lúdica. Destaca el juego como un derecho de todas las niñas y los niños. Es también una forma de abordar la vida, la niña o el niño en su libertad para jugar no teme ser juzgado, el juego es un espacio personal donde se puede equivocarse porque está permitido. Al jugar hay satisfacción, alegría, surge el afán de superarse, se desarrolla la confianza en uno mismo, la autonomía, la autoestima y la curiosidad, se expresan sentimientos, se desarrolla la sociabilidad, se interiorizan pautas y normas de comportamiento social, se favorece la creatividad y el desarrollo de funciones motoras, cognitivas afectivas y sociales.

---

\*Nuevo recurso

## 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*. <https://repositorio.ucp.edu.co/entities/publication/be052aa4-c873-4e74-a6c5-d14259db2f8a>
- ⇒ 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](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](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://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/7450/7466>
- ⇒ 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>



El Gobierno de México impulsará en las escuelas la Estrategia de Vida Saludable que orienta a las y los estudiantes hacia una alimentación sana, la activación física y la prevención de adicciones.

Invitamos a las escuelas de educación secundaria en todas sus modalidades a impulsar la campaña **“El fentanilo te mata: Aléjate de las drogas, elige ser feliz”**; dar continuidad a las intervenciones formativas que han realizado a partir de lo que propone la **Guía para Docentes** que forma parte de la Estrategia en el Aula: Prevención de adicciones y conocer los materiales y recursos para docentes, familias y estudiantes, los cuales están disponibles en: <https://www.gob.mx/lineadelavida>



# Educación

Secretaría de Educación Pública

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

Enero, 2025.

**Secretaría de Educación Pública**

Mario Delgado Carrillo

**Subsecretaría de Educación Básica**

Angélica Noemí Juárez Pérez



**2025**  
Año de  
**La Mujer  
Indígena**