Educación
Secretaría de Educación Pública



Orientaciones para el Consejo Técnico Escolar Fase Ordinaria

PRODUCTOS CONTESTADOS



6 El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes

https://materialeducativo.org/





Colectivos Docentes
Educación Básica

MATERIAL EDUCATIVO .ORG

Ciclo Escolar 2024-2025

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 Sheinbaum 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”.

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.

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.

Propósito: Fomentar el desarrollo profesional docente a través del análisis colectivo y la selección autónoma de temas educativos relevantes, incluyendo el juego como estrategia didáctica para promover aprendizajes significativos y el desarrollo integral del alumnado.

Ideas centrales:

El diálogo y la reflexión son esenciales en el trabajo docente para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje.

El juego es una herramienta pedagógica fundamental que impulsa habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y está vinculado a los derechos de los niños y adolescentes.

La sesión debe orientarse hacia la conexión entre las necesidades del colectivo docente y las realidades escolares, priorizando la autonomía y la relevancia educativa.

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.

Archivo sobre desarrollo de habilidades matemáticas: Enfatiza actividades didácticas prácticas, reflexivas y lúdicas que abordan conceptos matemáticos de forma significativa y contextualizada. Las actividades incluyen el uso del tangram, juegos de números, y el análisis de errores como oportunidades de aprendizaje

.

Texto sobre el juego en los procesos de aprendizaje: Resalta la importancia del juego como vehículo para desarrollar creatividad, pensamiento crítico y habilidades cognitivas. Considera al juego no solo

como una actividad recreativa, sino como un proceso formativo que involucra emoción, comunicación y resolución de problemas.

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.

A continuación, presento actividades basadas en los insumos, enfocadas en privilegiar la reflexión, el diálogo y la discusión colectiva:

Actividad 1: Reflexión sobre el papel del juego en la enseñanza

Objetivo: Identificar cómo las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes.

Dinámica: En equipos, los docentes leerán fragmentos clave del texto "El juego en los procesos de aprendizaje" y responderán:

¿Qué beneficios del juego consideran más relevantes para su práctica?

¿Cómo han implementado juegos en sus clases? Compartan ejemplos exitosos y desafíos.

Cierre: Socializar conclusiones en plenaria, destacando la conexión entre el juego y las habilidades emocionales y sociales.

Actividad 2: Diseño de una actividad matemática lúdica

Objetivo: Crear estrategias didácticas que integren el juego en el aprendizaje matemático.

Dinámica: A partir de las sugerencias del archivo sobre habilidades matemáticas (ejemplo: "El cajero" o "Completar sucesiones numéricas"), cada equipo adaptará una actividad a su contexto escolar.

Cierre: Presentar las adaptaciones y discutir su aplicabilidad.

Actividad 3: Planeación colectiva

Objetivo: Establecer un plan de implementación para actividades lúdicas en el aula.

Dinámica: Los equipos elaborarán un calendario con actividades específicas, objetivos, recursos y criterios de evaluación.

Cierre: Consolidar los planes en un documento compartido que sirva como guía.

Actividad 4: Reflexión sobre los juegos tradicionales como herramienta pedagógica

Objetivo: Reconocer el valor cultural y educativo de los juegos tradicionales y cómo pueden integrarse en el aula para fomentar habilidades físicas, sociales y cognitivas.

Material: Libro Juegos de mi México

Introducción: Formar equipos y leer la introducción del libro para identificar cómo los juegos tradicionales reflejan la cultura de los pueblos indígenas.

Dinámica de reflexión: Cada equipo seleccionará un juego del libro y responderá:

¿Qué habilidades fomenta este juego (sociales, físicas, cognitivas)?

¿Cómo puede adaptarse a las necesidades y contextos escolares actuales?

Plenaria: Compartir las conclusiones y discutir cómo los juegos tradicionales pueden fortalecer la identidad y el respeto a la diversidad cultural en la escuela.

Actividad 5: Matemáticas lúdicas: Fracciones y números naturales

Objetivo: Fomentar la comprensión de conceptos matemáticos mediante actividades lúdicas basadas en los cuadernos de apoyo curricular

Material: Desarrollo de habilidades matemáticas Fase 5.

Juego: "La recta numérica humana":

Asignar un número fraccionario o natural a cada estudiante.

Los alumnos deberán organizarse en una línea representando una recta numérica.

El docente propondrá retos como encontrar equivalencias o sumar fracciones.

Reflexión en equipo:

Identificar qué habilidades matemáticas desarrollaron.

Discutir cómo esta actividad les ayuda a comprender conceptos de manera práctica.

Cierre: Relacionar la actividad con ejemplos cotidianos, como medir ingredientes o dividir objetos.

Actividad 6: Exploración de habilidades mediante el juego simbólico

Objetivo: Utilizar el juego simbólico para promover habilidades cognitivas y emocionales, basado en los principios de Vigotsky

Material: El juego en los procesos de aprendizaje.

Dinámica inicial: Los docentes participarán en un juego simbólico en el que asumirán roles de personajes (científicos, exploradores, etc.) para resolver un desafío ficticio.

Discusión guiada:

Analizar cómo el juego permite a los estudiantes explorar soluciones creativas sin temor al error.

Relacionar esta práctica con su aplicación en el aula para resolver conflictos o aprender nuevos conceptos.

Planeación: Diseñar una actividad lúdica vinculada a sus materias que incluya roles o simulaciones, considerando el contexto de sus estudiantes.

Actividad 7: Promoción de habilidades socioemocionales mediante juegos

Objetivo: Utilizar el juego para desarrollar empatía, trabajo en equipo y habilidades socioemocionales.

Material: Juegos como "Los cuatro canastos" del libro Juegos de mi México y recursos del texto sobre habilidades matemáticas

Práctica del juego:

Organizar el juego en un espacio abierto, explicando las reglas y la conexión simbólica con la cultura mexicana.

Reflexión posterior:

¿Qué habilidades emocionales o sociales observaron durante el juego?

¿Cómo podrían utilizar esta actividad para promover una convivencia inclusiva en sus aulas?

Planeación conjunta: Diseñar adaptaciones del juego para integrarlo en sus sesiones educativas.

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.



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 dónde 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.

Propuesta de Estrategia: El Juego como Herramienta Didáctica Integral

A continuación, se describe una estrategia que incluye varias actividades diseñadas para que los maestros promuevan el uso del juego como una herramienta didáctica, fomentando habilidades de comunicación, expresión, interpretación y resolución de situaciones cotidianas en los estudiantes.

1. Taller inicial: Reflexión sobre el valor del juego en la educación

Objetivo: Sensibilizar a los maestros sobre la importancia del juego como una estrategia didáctica y su impacto en el desarrollo integral de los estudiantes.

Actividad: "Reviviendo nuestra infancia"

Dinámica inicial: Los maestros comparten en pequeños grupos un juego que recuerden de su infancia, explicando qué habilidades creen que desarrollaron con él.

Discusión grupal: Reflexionar sobre cómo esos juegos influyeron en su desarrollo físico, social o emocional y cómo pueden adaptarse al contexto actual escolar.

Plenaria: Conectar la discusión con investigaciones sobre la importancia del juego, usando insumos como El juego en los procesos de aprendizaje

2. Incorporación del juego en las materias escolares

Objetivo: Ayudar a los maestros a diseñar actividades lúdicas que se integren en el currículo y conecten con la vida cotidiana de los estudiantes.

Ejemplo de actividades:

Juego de roles: Resolviendo un conflicto comunitario

Campo Formativo: De lo humano y lo comunitario

Desarrollo: Los estudiantes asumen roles (alcalde, vecinos, niños) para resolver un conflicto sobre el uso de un parque comunitario.

Propósito: Fomentar habilidades de comunicación, negociación y resolución de problemas.

Matemáticas con el juego del "Patolli"

Campo Formativo: Saberes y pensamiento científico

Desarrollo: Adaptar el juego tradicional Patolli

para trabajar fracciones, suma y resta.

Propósito: Relacionar conceptos abstractos con actividades prácticas y culturales.

Creando un cuento interactivo: "La aventura de los números"

Campo Formativo: Lenguajes

Desarrollo: Usar un juego de dados para crear historias en equipo donde cada número lanzado determine el próximo evento del relato.

Propósito: Fomentar la imaginación, el trabajo colaborativo y la escritura creativa.

3. Juego libre con intención educativa

Objetivo: Promover la creatividad y la autonomía de los estudiantes mediante el juego libre, vinculado a aprendizajes específicos.

Actividad: “Espacios creativos”

Preparación del aula: Crear estaciones temáticas (p. ej., una estación de construcción con bloques, una de juegos tradicionales como los cuatro canastos, y otra de desafíos matemáticos).

Dinámica: Los estudiantes eligen libremente las estaciones, mientras el maestro observa y guía para asegurar que reflexionen sobre lo aprendido.

Cierre: Cada grupo presenta lo que experimentó y cómo aplicaron habilidades como resolver problemas o comunicarse.

4. Promoción del juego como herramienta socioemocional

Objetivo: Desarrollar empatía, trabajo en equipo y habilidades emocionales mediante actividades lúdicas.

Actividad: “El reto del círculo cooperativo”

Material: Una cuerda o aro grande.

Dinámica: Los estudiantes trabajan juntos para cruzar un obstáculo sosteniendo el aro sin que se caiga, pero deben idear una estrategia en equipo.

Propósito: Reflexionar sobre el trabajo en equipo, el manejo de frustraciones y la importancia de la comunicación.

5. Proyecto final: Diseñando juegos para resolver problemas cotidianos

Objetivo: Involucrar a los estudiantes en la creación de juegos que reflejen situaciones de su vida diaria.

Etapas:

Identificación de un problema cotidiano: Los estudiantes analizan un problema real de su entorno (p. ej., cuidado del agua, convivencia en el aula).

Creación del juego: Diseñan un juego que promueva soluciones al problema identificado.

Presentación y práctica: Comparten y juegan las creaciones con sus compañeros.

6. Seguimiento y evaluación

Objetivo: Evaluar el impacto del uso del juego como estrategia didáctica en el desarrollo de las habilidades de los estudiantes.

Herramientas:

Registro de observaciones de los maestros durante las actividades lúdicas.

Reflexiones escritas o dibujos de los estudiantes sobre lo que aprendieron jugando.

Encuestas breves a los estudiantes sobre su experiencia con los juegos.

Resultados esperados

Mayor participación y motivación de los estudiantes en las actividades escolares.

Desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales mediante el juego.

Fortalecimiento de la creatividad y el aprendizaje significativo.

Insumos

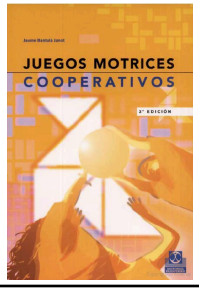
Educación Inicial y Educación Preescolar

Artículo
El juego en los procesos de aprendizaje
María Dolores Pesántez Palacios. (2016)
Mamakuna. Revista de divulgación de experiencias pedagógicas, 48-55.



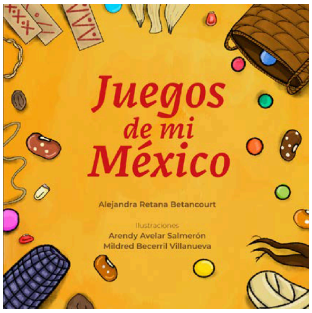
Este artículo hace una revisión teórica e identifica la relación del juego en los diferentes contextos socioculturales con el desarrollo de habilidades sociales en las niñas y niños de preescolar.

Libro
Juegos motrices cooperativos
Jaume Bentulá Janot. (2004)



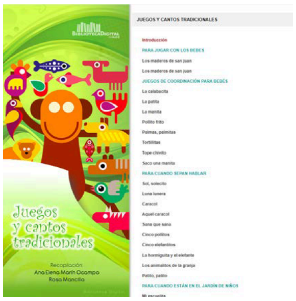
El libro presenta una serie de juegos en donde se pone en práctica el reconocimiento, la valoración y aceptación ante la diversidad de opinión y acción. Los juegos que se presentan tienen una intención pedagógica de cooperación.

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.

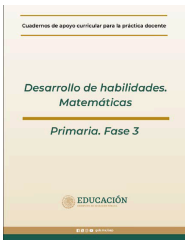
Biblioteca Digital
Juegos y cantos tradicionales
Ana Elena Marín Ocampo y Rosa Mancillas (Coomp.). (s.f.)



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.

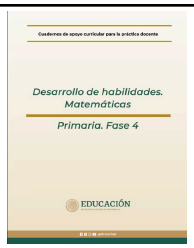
Educación Primaria

Cuaderno
Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria. Fase 3
Secretaría de Educación Pública. (2024)



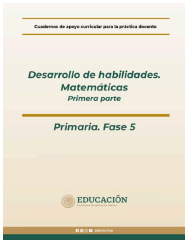
Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del
Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 3, Primero y Segundo grados de Educación Primaria.

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)



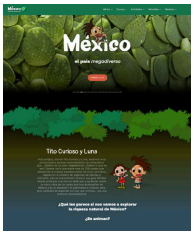
Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

Cuaderno
Desarrollo de habilidades. Matemáticas. Primaria Fase 5. Segunda Parte
Secretaría de Educación Pública. (2024)



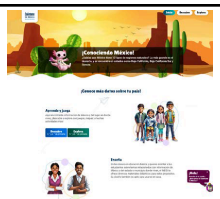
Este cuaderno forma parte de los Materiales de apoyo para la apropiación del Plan de Estudio 2022. Presenta diversos juegos para desarrollar habilidades a partir del estudio de contenidos matemáticos de la Fase 5, Quinto y Sexto grados de Educación Primaria.

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.enciclopedia-infantes.com/pdf/complet/aprendizaje-basado-enel-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.ibero.mx/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%20h a n % 2 0 co m p r o b a d o % 2 0 q u e , i n c l u s i % C 3 % B 3 n % 2 0 e n % 2 0 l a s % 2 0 instituciones%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

m 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

https://escuelalibredeviolencia.sep.gob.mx/

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.

Gracias por visitar:

https://materialeducativo.org/

&

https://materialeseducativos.mx/



Descargar:
https://materialeducativo.org/productos-contestados-del-tema-2-la-nem-y-los-materiales-ed

ucativos-para-la-segunda-sesion-ordinaria-del-consejo-tecnico-escolar-ciclo-escolar-2024-2025/

Descargar: https://materialeducativo.org/productos-contestados-del-tema-1-la-nem-y-el-cambio-de-paradigma-educativo-para-la-segunda-sesion-ordinaria-del-consejo-tecnico-escolar-ciclo-escolar-2024-2025/

Descargar: https://materialeducativo.org/productos-contestados-de-la-segunda-sesion-ordinaria-del-consejo-tecnico-escolar-de-directivos-y-supervisores-ciclo-escolar-2024-2025/

Descargar: https://materialeducativo.org/orientaciones-para-la-preparacion-de-la-cuarta-sesion-ordinaria-del-consejo-tecnico-escolar/

Únete a nuestro canal de Youtube:

https://www.youtube.com/channel/UC2c9MOFE8JOwPAc9EYuMe0w

Únete a nuestras páginas de Facebook:

https://www.facebook.com/materialeducativomx/

Material Elaborado Por MaterialEducativo.Org

Grupos de Facebook:

Nombre del grupo:	Enlace para unirte:
Material Educativo	https://www.facebook.com/groups/materialeseducativosmx/
Maestros Con Vocación	https://www.facebook.com/groups/maestrosconvocacion/
Todo Sobre Docencia	https://www.facebook.com/groups/todosobredocencia/
Maestro De Primaria	https://www.facebook.com/groups/maestrodeprimaria/
Material De Apoyo	https://www.facebook.com/groups/1226193467462502/
Materiales Educativos	https://www.facebook.com/groups/MaterialEducativoMX/
Primer Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/primergradodeprimaria/
Segundo Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/segundogradodeprimaria/
Tercer Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/1676345985933461/
Cuarto Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/cuartogradodeprimaria/
Quinto Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/quintogradodeprimaria/
Sexto Grado 2024 – 2025	https://www.facebook.com/groups/sextogradoprimariamx/
Fase 3 1ero y 2do	https://www.facebook.com/groups/materialeducativoprimerysegundogrado/
Fase 4 3ero y 4to	https://www.facebook.com/groups/materialeducativotercerycuartogrado/
Fase 5 5to y 6to	https://www.facebook.com/groups/materialeducativoquintoysextogrado/
Recursos Didácticos	https://www.facebook.com/groups/937442069621501/
Primer Grado	https://www.facebook.com/groups/primergradoiniciacion/
Tercer Grado	https://www.facebook.com/groups/tercergradodeprimaria/

Grupos de WhatsApp:

(Si el grupo está lleno, puedes ingresar a otro o informarnos para crear uno nuevo)

Nombre del grupo:	Enlace para unirte:
Material Educativo	https://chat.whatsapp.com/HCH4iJLQzHVFFMNvU1rEM6
MaterialEducativo.Org	https://chat.whatsapp.com/EkpWS87fB0U78L5fpalLHQ
MaterialPrimaria.Com	https://chat.whatsapp.com/CsNPTuCCIg261yMVENi0RO
Materia Primaria	https://chat.whatsapp.com/CugchCe8FW62AWCDiX2daR
MaterialesEducativos.Mx	https://chat.whatsapp.com/GYUY2zApjw0FPt33WUaM1N
Materiales Educativos	https://chat.whatsapp.com/KzSXWScrV4B06x2UNkYYZp
Primer Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/JfgY19xH8es61OkZSdX4bP
Segundo Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/KVjTT12Qu8s5qjcZyceDzR
Tercer Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/JSEZwHfRDJQ00diHKdKL7m
Cuarto Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/L2cbFdHJfy365ReJf5OdIh
Quinto Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/CYppQf7wBA9HRUYjHAd82r
Sexto Grado 2024 – 2025	https://chat.whatsapp.com/K4fJ8WiPbkZ2RtCDH1EJcx
Primer Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/IR2nMeat0CWKOhAMLhe7U0
Segundo Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/CkePgSyaQh1JiS1cSlOTnP
Tercer Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/Lm7RHR9Urdf1mSpKPBjTWK
Cuarto Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/ImvWWNyvfMCGclZzpRHmYj
Quinto Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/L1yH7fTStOkB1SMkozfqfD
Sexto Grado De Primaria	https://chat.whatsapp.com/JON96BEiLMh5GeQgkdYcJF

Grupos de Telegram:

Nombre del grupo:	Enlace para unirte:
Material Educativo	https://t.me/+9lIHVu6TM6NjMzBh
Primer Grado De Primaria	https://t.me/+P_tocv7pIAkzNGEx
Segundo Grado De Primaria	https://t.me/+IpMcBB0jCgs5NzIx
Tercer Grado De Primaria	https://t.me/+2uOuORxbemQwZjRh
Cuarto Grado De Primaria	https://t.me/+JuTdpqAlvqEyNjZh
Quinto Grado De Primaria	https://t.me/+wHpCJ-TvP7gwYjZh
Sexto Grado De Primaria	https://t.me/+JLXLZ0RU2d41NTEx

Visita:

https://materialeducativo.org/ <-> https://materialeseducativos.mx

Educación
Secretaría de Educación Pública

Orientaciones para el Consejo Técnico Escolar. La NEM y los materiales educativos. Del trabajo rutinario al trabajo reflexivo y crítico. 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

