

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2196>

## El juego en el currículum ampliado de la Educación Media Superior

The playing in the expanded curriculum of High School

**Diana Elsa Barrera Mercado**

diana.barrera@uniceba.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0009-0162-5145>

Universidad del Centro del Bajío

Celaya – México

Artículo recibido: 25 de mayo de 2024. Aceptado para publicación: 10 de junio de 2024.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen


El artículo analiza las características del juego, y las ideas que sobre él nos aportan J. Huizinga, Imma Marín, H Maturana y Verden- Zöller, así como otros autores que han estado trabajando en las aportaciones del juego a la educación en los últimos 5 años. Aplicando como método de análisis la dialéctica crítica, se analizó la forma en que el juego es retomado, en el modelo educativo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), dentro del currículum ampliado, que está conformado por los recursos socioemocionales y los ámbitos socioemocionales que se indican en el Diario Oficial de la Federación. Se concluyó que el juego, por sus propias características, es una estrategia adecuada para trabajar el currículum ampliado en los adolescentes de la Educación Media Superior (EMS).

*Palabras clave:* juego, currículum ampliado, nueva escuela mexicana, educación media superior

### Abstract

The article analyzes the characteristics of the playing, and the ideas that Huizinga, Imma Marín, Maturana Romesín and Verden-Zöller give us about it, as well as other authors who have been working on the contributions of the playing to education in the last 5 years. Applying critical dialectics as a method of analysis, the way in which the playing is taken up was analyzed, in the educational model of the New Mexican School (NEM), within the expanded curriculum, which is made up of the socio-emotional resources and the socio-emotional areas that are indicated in the Official Gazette of the Federation. It was concluded that the playing, due to its own characteristics, is an appropriate strategy to work on the expanded curriculum in teenagers in High School

*Keywords:* game, expanded curriculum, new mexican school, high school

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons . 

Cómo citar: Barrera Mercado, D. E. (2024). El juego en el currículum ampliado de la Educación Media Superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 5 (3), 2303 – 2315. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2196>

“Jugar es fundamental, no solo para ser feliz, sino también para mantener relaciones sociales y ser una persona creativa e innovadora” Dr. Stuart Brown

### **INTRODUCCIÓN**

El juego tiene un papel relevante en la vida de los seres humanos, J. Huizinga, I. Marin, H Matura y Verden Zöllner, han hecho diversas aportaciones con respecto a la importancia del juego; además existen diversos artículos académicos que hablan de la relación que existe entre el juego y la educación, así como su utilidad dentro de la enseñanza de diversos contenidos, desde la infancia, hasta la edad adulta.

El presente artículo es una investigación documental, con enfoque en la dialéctica crítica, cuyo objetivo principal fue analizar dentro de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) el papel del juego en el currículum ampliado de la Educación Media Superior (EMS), para ello se analiza primero las posturas de varios autores con respecto al papel del juego en la vida de los seres humanos, así como las recientes aportaciones del juego en la educación y finalmente se analiza la manera como se retoma el juego en el modelo de la NEM, para lo cual se hace una revisión de diversos documentos de la Secretaría de Educación Pública (SEP).

### **METODOLOGÍA**

El método utilizado fue la dialéctica crítica, en el cual, el proceso de investigación inició con la reflexión sobre el papel que tiene el juego en la educación de los adolescentes dentro del currículum ampliado de la NEM en la EMS.

A partir de lo anterior y de las lecturas previas sobre el tema, se delimitó el objeto de investigación, contando con información proporcionada en cursos, lecturas del modelo de la NEM, las aportaciones realizadas por Huizinga, Imma Marín, Matura y otros autores que recientemente han elaborado trabajos sobre el juego en la educación. Además, se consideraron las observaciones y reflexiones realizadas en el trabajo con adolescentes de EMS.

Después, se diseñó el esquema de explicación en el que se establecieron los ámbitos de desarrollo pertinentes para la construcción del conocimiento del objeto de investigación, que fueron los siguientes:

- El juego, la visión de Huizinga, Imma Marin, Maturana y Verden- Zöllner
- El juego en la educación
- El juego en el modelo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM)

A partir de esto, se buscaron las fuentes indicadas para el análisis, reflexión y discusión de cada uno de los puntos ya mencionados. Los criterios de selección en las fuentes fueron 1) Tuviera relación y diera aportes a los temas centrales ya mencionados; 2) Las publicaciones fueran recientes, de máximo 5 años a la fecha y 3) En el caso de materiales de Huzinga, Marin y Maturana que son referentes en el tema del juego, el año de publicación no se consideró. Se extrajeron las citas, buscando la pertinencia, rigor científico y actualización en cada uno de los documentos y materiales consultados. Registrando en fichas de trabajo las citas de los materiales consultados y se prosiguió a la redacción del artículo, analizando la información y construyendo la argumentación con base en los criterios establecidos.

## DESARROLLO

### El Juego

La Real Academia Española (RAE) (2023) muestra 19 diferentes definiciones de la palabra Juego, de las cuales en el ámbito lúdico educativo se utilizan más las siguientes acepciones:

- Acción y efecto de jugar por entretenimiento. Sinónimo de diversión, pasatiempo, recreo, deporte, esparcimiento
- Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.
- Conjunto de elementos necesarios para practicar un juego.
- Programa informático que sirve para jugar en un dispositivo electrónico adecuado.

De las anteriores acepciones, la que más suele usarse en educación es la primera, ya que, por juego, los y las estudiantes esperan tener un poco de entretenimiento o diversión. Los mismos docentes, que implementan juegos en sus clases, buscan generar en los estudiantes un poco de recreación.

Cuando se analiza el juego, se puede observar que éste, en sí mismo, implica mucho más que solo diversión:

El juego, es una manifestación de la cultura (Huizinga, 2007) pues “El juego es producto y producción de las culturas... En los juegos se reflejan las culturas: sus creencias, representaciones, tipo de relaciones, de organización, valores, usos y costumbres” (Reyes Rodríguez & Nakayama, 2022, pág. 5)

Es generador de aprendizajes académicos, afectivos y conductuales (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022; Cedeño & Calle, 2020; González Grandón, Et al, 2021), pues a través del juego “los niños generan relaciones, clasificaciones, caracterizaciones y resuelven los problemas de su cotidianidad acorde a la edad”; (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022, pág. s/pág) además el juego con otros pone a prueba capacidades socioemocionales asociadas a la comunicación, la colaboración y la interdependencia...a partir de la generación de ambientes lúdicos de aprendizaje... se favorece la creación de una atmósfera de afectividad” (González Grandón, et al, 2021, pág. s/pág)

Es un excelente aliado en el desarrollo y manifestación de la creatividad, pues el juego, “permite el desarrollo de la creatividad” (Albornoz Zamora, 2019) y trae beneficios sobre ella (Franco Silva, 2022).

Es un escape de la realidad, ya que “el juego no es la vida «corriente» o la vida «propiamente dicha». Más bien consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”. (Huizinga, 2007),

“Es una actividad inherente al ser humano que ha contribuido al progreso del individuo y de la sociedad; está vinculado al gozo, al placer y a la diversión” (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022). El ser humano juega por naturaleza, al infante no se le tiene que enseñar a jugar, lo hace por sí mismo sin ninguna indicación, su primer juguete es su propio cuerpo, es así como descubre así mismo y al mundo, por ello se puede considerar al juego como “la esencia de la vida misma”. (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022)

El juego está ligado a la vida del ser humano, en muchos sentidos incluido al aprendizaje y la educación.

### El juego: la visión de Huizinga

Uno de los autores principales en el tema de juego es sin duda Johan Huizinga. Para él, el juego tiene una serie de características y manifestaciones que se han venido dilucidando a lo largo de la historia, el juego lo liga a la cultura, al derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía, el arte y por supuesto al deporte; señalando que, cuando el juego se concibe cada vez con mayor seriedad, disciplina y se

vuelve más sistematizado, las reglas se tornan más rigurosas y se elaboran con más detalle, con lo cual, se pierde el carácter lúdico; por lo que el deporte deja de ser juego cuando se profesionaliza. Para Huizinga "el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas." (Huizinga, 2007, pág. 45)

Además, el juego tiene ciertas características para que se considere como tal, por lo que señala que el juego "antes que nada es una actividad libre" (Huizinga, 2007, pág. 20), pues la libertad, es la característica principal del juego, ya que "un juego por mandato no es juego", encontrar el gusto, el placer y el ocio en el juego, es precisamente lo que le da el carácter de libertad. Solo cuando el juego se convierte en una función cultural, como es en el caso del deporte, éste se vincula a los conceptos de deber y tarea.

La segunda característica que le otorga al juego, es que consiste en escaparse de la realidad a una esfera temporal, donde la actividad realizada posee su tendencia propia, "de ser de otro modo" diferente, alterno a la vida corriente, en donde la imaginación es amplia y se vive "como si" y "en broma" con un despliegue de fantasía en el infante que a la vez lo vuelve serio. Otra característica que Huizinga señala en el juego, son:

Otras características que Huizinga señala en el juego, son:

El desinterés, ya que se realiza de forma desinteresada, sin esperar algo material a cambio;

Su carácter temporal, esto es, inicia y termina en un determinado tiempo y espacio propio, marcado de antemano; ya sea un tablero, un estadio, un campo, una pantalla o lo que requiera para llevarse a cabo. Estos espacios, son mundos temporales dentro del mundo habitual del jugador.

Es cultural, debido a que "Una vez que se ha jugado permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento" (Huizinga, 2007, pág. 23)

### **Crea orden y extensión**

Estas dos últimas características son las que nos llevan a la consideración de las reglas de juego, pues el juego es orden y a la vez tensión. Todos los juegos cuentan con sus propias reglas, determinando lo que va a ser válido y lo que no, dentro de ese mundo provisional creado. En este entendido, "las reglas son obligatorias y no permiten duda alguna" (Huizinga, 2007, pág. 25). La Tensión genera incertidumbre, con lo cual, se busca tender hacia la resolución y por ellos logra mejorar, pues en su esfuerzo por ganar, el jugador, se esfuerza, pone su fuerza corpórea y espiritual, inventa y crea estrategias, resiste y aguanta. En cuanto a las reglas, la tensión se manifiesta en el juego agregando un sentido ético, porque, en medio de su interés entusiasta para ganar el juego, tiene que mantenerse dentro de las reglas, de los límites de lo permitido dentro de él.

### **El enfoque de Maturana y Verden- Zöllner sobre el juego**

Para Maturana Romesin y Verden - Zöllner, (1993, pág. 89), el jugar "es una actividad realizada como plenamente válida en sí misma"; por tanto, el juego lo considera como una actividad en la que sus participantes, ya sea humanos o animales, se ven involucrados en el disfrute de lo que hacen, sin ningún propósito externo, es decir, es una actividad que es actuada emocionalmente y se vive de tal forma que, se hace como si su hacer no tuviera ningún propósito externo. Por ello, es un juego libre, el cual, se organiza espontáneamente, con base en formas innatas de acciones, movimientos y percepciones. Con esto, las formas de juego libre no son arbitrarias, sino son "formas de dinámicas corporales que

se vinculan con territorios conductuales ancestrales" (Maturana Romesin & Verden - Zölller, 1993, pág. 113), impregnadas por la cultura, con lo que se dará la humanidad del individuo.

Para estos autores, cada humano no se concibe humano, se llega a ser humano, en tanto se construye su conciencia temporal, mediante y a través del juego libre con sus padres (Maturana Romesin & Verden - Zölller, 1993, pág. 119)

Maturana y Verden- Zölller (1993, pág. 90), señalan que, "el bebé humano, encuentra a la madre en el juego antes de comenzar a vivir en el lenguaje", además, en el juego, también se constituye la forma de vivir en el lenguaje, con lo cual, a su vez, se establece la conciencia humana. Es así como el juego libre es fundamental en la construcción de la conciencia en todos sus niveles (individual, social y de la humanidad), pues, en el juego libre con la madre y el padre, el bebé se encuentra aceptado y reconocido, con lo que se brinda la posibilidad de crecer en la autoaceptación y el autorespeto, lo cual, permite la aceptación de los otros. En otras palabras, con el juego libre se constituye la conciencia corporal operacional, donde se erige la conciencia individual y social, (Maturana Romesin & Verden - Zölller, 1993, pág. 115). Pero este juego libre, solo puede tener lugar en el amor, (Maturana Romesin & Verden - Zölller, 1993, pág. 140), al tocarse, escucharse y al verse en el presente, porque jugar es atender al presente, es decir, hacer la actividad con atención y reconocimiento pleno, sin expectativas, sin competencia, sin ver al futuro; en una dinámica de interacciones de confianza mutua total, una dinámica de amor.

Al hablar del amor en relación al juego, estos autores señalan que el amor es la emoción que funda el fenómeno social, que constituye el dominio de las acciones (Maturana Romesin & Verden - Zölller, 1993), lo contrario al amor no es el odio, sino la apatía. Por ello, en el juego libre está presente el amor, pues en esa interacción del juego libre de la madre o del padre con sus hijos, se brinda el amor en el reconocimiento pleno del otro, en la aceptación, colaboración y coexistencia con los otros, y en todo lo anterior es que se configura lo humano. Con base en esto, se puede decir que el juego humaniza, cultulariza y sienta muchas de las bases que constituyen la sociedad.

### **Juego y educación, la visión de Imma Marín**

Imma Marín, plantea que el juego es un reto y quien no se arriesga, nunca llega a saber de lo que es capaz (Marín, 2018), es también una actitud vital, es decir una actitud lúdica, libre y que se hace con el único objetivo de gozar, con el fin en sí mismo de jugar, a esto le llama gratuidad.

Esta autora distingue entre juego, juegos y juguetes: al hablar de juego se refiere a una actitud vital, que como ya se dijo es lúdica en sí misma y provoca placer, en cambio cuando habla de juegos se está refiriendo a las actividades a las que se juega, como la casita, el dominó, la lotería, el minecraft, entre otros muchos juegos, mientras que los juguetes son las piezas, artefactos u objetos con los que jugamos, como las muñecas, el yoyo, las canicas, el playstation y demás. Tanto los juguetes, como los juegos son la expresión cultural con las que las sociedades históricamente han manifestado su capacidad de juego. (Marín, 2018)

Para ella el juego es una actividad sumamente potente, ya que activa la curiosidad, la capacidad de asombro, la emoción y por tanto, el aprendizaje. Es mediante el juego que las personas pueden pensar y aprender a pensar, ya que el juego tiene el poder de desarrollar personas críticas y autónomas. (MARINVA, 2020)

Retomando el enfoque de las neurociencias, Imma Marín, asegura que el cerebro sólo aprende si hay emoción, y es precisamente el juego, el que despierta emoción, pues "de lo que no podemos dudar es de que en el juego se despiertan multitud de emociones" (Marín, 2018, pág. 21). En este sentido, el juego hace vivir las dificultades como retos en los que el esfuerzo se sostiene, al mismo tiempo que se

disfruta y se busca enfrentar las dificultades, incluso se busca repetir la actividad hasta que se logra superar el reto y experimentar el éxito (MARINVA, 2020). En el juego lo que se hace, se hace disfrutando, y se puede disfrutar no sólo del resultado esperado, también del camino transitado.

Dentro de la educación, el juego “más que un recurso, incluso más que una metodología o estrategia, es una actitud vital” (Marín, 2018, pág. 17) en la que más que formar, se puede transformar a las personas e incluso a sus contextos, ya que ofrece una mirada novedosa del entorno y de la vida misma. Señala que cuando en la educación se trabaja con el juego, se puede observar la capacidad que tiene éste para motivar y sostener el esfuerzo tanto de docentes como en el alumnado, porque mediante el juego la persona “conecta con su sentir, su curiosidad y su amor por aquello en lo que se profundiza, convirtiendo el aprendizaje en pasión por el saber” (Marín, 2018, pág. 15).

Para lograr el aprendizaje, establece que hay que ligar lo que se quiere enseñar con actividades lúdicas que nos ayuden a ello, clarificar los objetivos concretos, para decidir qué tipos de juegos o elementos lúdicos son los que necesitan en cada momento, y así planificar la operatividad más apropiada, tomando las decisiones que lleven a conseguir los objetivos que se hayan marcado (MARINVA, 2020). Sin embargo, lo más importante es que el docente cuente con la capacidad de decidirse por implementar el juego y, sobre todo, tener la voluntad de cambiar la enseñanza e innovar, con la curiosidad y capacidad de ver y generar el poder transformador del juego. (Marín, 2018)

### **El juego en la educación**

El juego tiene una gran relevancia en la educación de los seres humanos y en general en la vida misma. Hace más de un siglo, que autores como Froebel, Montessori y Decroly destacaron la importancia del juego en la educación de los infantes (Albornoz Zamora, 2019). Piaget desde 1955, destacó la importancia del juego en el desarrollo de los seres humanos, principalmente en el desarrollo cognitivo y por ende en el aprendizaje, por lo que en la educación se le ha dado un especial interés al juego, principalmente durante los primeros años de vida (Albornoz Zamora, 2019) Pero no por ello el juego se limita a esta etapa de la vida, pues en los adolescentes al igual que en la vida adulta el juego también contribuye a una vida física y mentalmente más sana, incluso en la edad adulta tardía (Jarque Nieto, et al, 2022).

Una educación integral requiere enfocarse por lo menos en el desarrollo físico, cognitivo y socioemocional (Villasana Mercado & Villasana Mercado, 2020); es por ello que el juego resulta ser una excelente estrategia de aprendizaje, ya que el jugar no solo es por diversión; los juegos también están relacionados con el desarrollo de destrezas sociales, motrices y cognitivas (Albornoz Zamora, 2019). Cedeño Zambrano y Calle García (2020, pág. 71) señalan que, “el juego es la estrategia más adecuada para promover el desarrollo integral de los estudiantes, y por medio de este acto se impulsa su potencial cognitivo, socio-emocional y físico”.

Al jugar, se desarrolla el intelecto, pues de acuerdo con Piaget el juego forma parte de la inteligencia del niño, pues en él, se representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo (Albornoz Zamora, 2019); además, la actividad lúdica permite que tras risas, movimientos, cantos y bailes, se vaya forjando, como en un lienzo, el desarrollo de habilidades y diversas capacidades; pues al hacerse preguntas, buscar soluciones, ordenar, unir, encontrar diferencias, similitudes, diferencias y justificaciones, entre otras cosas, se va logrando el aprendizaje, por ello “el juego a lo largo de la vida hace parte esencial en los procesos de aprendizaje”. (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022, pág. s/pág)

En sí, los juegos tienen un papel sobresaliente en los procesos de aprendizaje y en el desarrollo de un sinnúmero de capacidades que las personas adquieren en cualquier etapa de la vida (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022). Es por ello que la idea de “aprender jugando”, se ha estado posicionado

desde hace ya tiempo, “para dar a entender cómo lo lúdico, potencia el desarrollo cognitivo y significativo en los estudiantes (Cedeño Zambrano & Calle García, 2020). González Grandón et al (2021, pág. s/pág). Mencionan: “Quien juega explora, prueba, aprende, define y reconoce límites, inventa, imagina, desarrolla roles diversos, se relaciona con otros, se comunica, organiza, discute y negocia, etc.” De esta manera lo social, afectivo y cognitivo se van configurando en cada estudiante, por lo que el juego contribuye al desarrollo del ser humano.

En los adolescentes, así como en los niños y adultos, el juego promueve distintas formas de regulación socioemocional, y se vuelve un factor clave para el desarrollo integral, ya que “impulsa el potencial cognitivo, socio-emocional y físico” (Cedeño Zambrano & Calle García, 2020). Además, mediante el juego, se pueden implementar entornos de aprendizaje que favorecen el desarrollo de diversas habilidades o competencias para la construcción de comunidades humanas más armónicas y menos violentas (González Grandón, et al, 2021)

Es importante señalar que el juego también tiene contrapartes a considerar, pues, así como se pueden desarrollar conductas que favorecen el bienestar personal y social, si no se tiene cuidado y atención en el desarrollo del juego a implementar, se pueden estar promoviendo aprendizajes y conductas no adecuadas, ni convenientes. Tal como lo señala Nakayama (Reyes Rodríguez, & Nakayama, 2022, pág. 9).

### **El juego en el modelo educativo mexicano del 2022**

La NEM, establece como propósito para la EMS: “fomentar una educación que admita y aliente la capacidad creadora, productiva, la libertad y la dignidad del ser humano, formando ciudadanos/as que tengan amor al país, a su cultura e historia, que se asuman como agentes de transformación social y orgullosos/as de su identidad nacional, pero conscientes de los procesos y problemas globales, y dispuestos a participar en actividades individuales, comunitarias, escolares y culturales para conducir su vida y la de los demás hacia un futuro con bienestar y satisfacción de capacidades socioemocionales necesarias para constituirse en personas con responsabilidad social, conscientes de la importancia del cuidado físico y corporal y con una vida en bienestar emocional y afectivo.” (SEP, 2023, pág. 5)

Para lograr dicho propósito, el modelo educativo de la NEM establece trabajar un plan curricular dividido en 3: el currículum fundamental, el currículum ampliado, y el currículum laboral. Los 2 primeros se desarrollan en todos los subsistemas de EMS, mientras que el tercero se aplica o no, de acuerdo al tipo de bachillerato.

El currículum ampliado es el encargado de la formación socioemocional. De acuerdo con los documentos de “Práctica y Colaboración Ciudadana. Ámbito de Formación socio emocional. Progresiones de Aprendizaje” (SEP, 2023) y “Actividades Físicas y Deportivas. Ámbito de Formación socio emocional. Progresiones de Aprendizaje” (SEP, 2023) el objetivo es

“formar personas capaces de conducirse como ciudadanas y ciudadanos críticos, responsables, productivos y solidarios, para contribuir a la construcción de una sociedad más sustentable, que respete los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de la interculturalidad, la cultura de la paz y el autocuidado de la salud física, mental y emocional, impulsando con ello el mejoramiento de los ámbitos social, cultural y político”.

Complementando lo anterior, en el ámbito de la formación socioemocional de Educación Integral en Sexualidad y Género (EISyG) (SEP, 2023), se establece además que el propósito también es:

“Promover el conocimiento, ejercicio y exigencia de los Derechos Sexuales y Reproductivos (DSyR), así como fomentar conductas y actitudes en las y los estudiantes que les permitan tomar decisiones

responsables en la vivencia de la sexualidad, desde el enfoque de derechos, inclusión y perspectiva de género para su desarrollo integral”.

Desde este modelo, la educación integral debe abordar lo cognitivo y socioafectivo, por lo cual el MCCEMS, promueve abordar de manera articulada la formación sociocognitiva, la cual se trabaja con el currículum fundamental y la formación socioemocional, ocupándose de ello a través del currículum ampliado (SEP, 2023).

En el DOF (2022), se establece que el currículum ampliado está conformado por 3 Recursos socioemocionales y 5 Ámbitos de la formación socioemocional y señala:

“El currículum ampliado contiene elementos esenciales para una educación inclusiva, igualitaria y de excelencia, que promueva oportunidades de aprendizaje durante toda la vida y favorezca la transversalidad de la perspectiva de género y la cultura de paz...Este currículum, se lleva a cabo a partir de experiencias significativas de trascendencia social y personal y, bajo una visión sistémica, busca orientar las prácticas educativas en todas las Instituciones de la EMS.

Los recursos socioemocionales son: “aprendizajes experienciales y significativos que buscan que las y los estudiantes se formen como ciudadanas y ciudadanos responsables, honestos, comprometidos con el bienestar físico, mental y emocional... por medio de acciones realizadas en los cinco ámbitos de formación socioemocional” (DOF, 2022 s/pág). Los 3 recursos socioemocionales que comprenden el currículum ampliado son:

- Responsabilidad social.
- Cuidado físico y corporal.
- Bienestar socioemocional afectivo.

Estos 3 recursos socioemocionales, se trabajarán a través de los 5 ámbitos de la formación socioemocional, siendo el mismo centro educativo, quien seleccionará el ámbito a trabajar de acuerdo a sus propias necesidades, recursos y características que esté presentando y se cuenta con todo el periodo del bachillerato para trabajar los 5 ámbitos socioemocionales (Red de Acompañamiento docente, 2023).

Cabe señalar, que los ámbitos socioemocionales, son espacios donde se llevan a cabo las acciones, actividades y proyectos, con el propósito de desarrollar capacidades para “conocerse a sí mismos, reconocer y manejar sus emociones y las de los demás, tomar decisiones responsables, establecer relaciones positivas, enfrentar situaciones desafiantes de manera efectiva y contribuir a la transformación de sus comunidades” (DOF, 2022)

Los 5 ámbitos considerados en el currículum ampliado son los siguientes:

- Prácticas de colaboración ciudadana.
- Educación para la salud.
- Actividades físicas y deportivas.
- Educación integral en sexualidad y género.
- Actividades artísticas y culturales.

La SEP desarrolló un documento para cada uno de estos 5 ámbitos, siendo el documento de Actividades Físicas y Deportivas (AFyD) Ámbito de formación socioemocional, progresiones de Aprendizaje (SEP, 2023), donde se señala que las AFyD están enfocadas hacia el deporte educativo, por lo que los subsistemas de EMS deben integrarlo como un ámbito de la formación socioemocional obligatorio, de una forma transversal mediante un espacio curricular propio, además de organizarlo de manera extracurricular y en distintos espacios escolares. Para ello se propone adoptar un enfoque

activo y la integración de los modelos horizontal y vertical de enseñanza del deporte, este último hace referencia a la enseñanza de un deporte en particular de manera secuencial, de uno en uno, en tanto que, el modelo horizontal va dirigido al desarrollo de las capacidades, enseñando varios deportes con características similares a través del uso de juegos modificados que tienen similitudes con los deportes (SEP, 2023)

Para este modelo horizontal se propone el uso de juegos predeportivos, modificados, colectivos, metafóricos y autóctonos

Los cuales define de la siguiente forma (SEP, 2023):

### **Juegos predeportivos**

Actividades lúdicas de corta duración con reglas simples, sin exigencias físicas ni complejidades técnicas. Tienen por objeto desarrollar las percepciones y coordinaciones necesarias en las destrezas de alguna disciplina deportiva.

### **Juegos deportivos modificados**

Actividades que presentan una simplificación de las reglas de un deporte sin que altere su esencia. Aquí el componente técnico del deporte queda subordinado al proceso de desarrollo del juego resaltando los principios tácticos y reduciéndose las exigencias técnicas.

### **Juegos colectivos o cooperativos**

Actividades centradas en el juego con otros, más que contra otros, en la superación de desafíos y no en la superación de oponentes. La estructura interna de los juegos cooperativos se concreta en el establecimiento del principio en el que el mayor número de personas compartan el juego para conseguir el objetivo; es decir, se juega junto a otros para conseguir fines comunes en vez de contra otros para lograr fines mutuamente excluyentes.

### **Juegos metafóricos**

Actividades de reflexión y toma de conciencia en torno al juego limpio, trabajo en equipo, responsabilidad, libertad, salud, respeto, diálogo, tolerancia, cooperación, justicia, autoestima, empatía, o bien, alrededor del recurso socioemocional que se trabaje en específico. Estas actividades aluden de forma metafórica a normas, actitudes, valores o destrezas específicas.

### **Juegos autóctonos y tradicionales**

Actividades recuperadas de los pueblos indígenas como el juego de pelota mixteca, pelota purépecha y bola rarámuri. Se propone integrar actividades que ya han sido retomadas por la Federación Mexicana de Juegos Autóctonos y Tradicionales, A. C. y la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte (Conade). Es deseable que estas actividades se acompañen de asistencia a exposiciones fotográficas, talleres y muestra de documentales

Al revisar los otros 4 documentos se observa que el juego, no se menciona en ninguno de los documentos de los 4 ámbitos restantes, limitándose como estrategia de trabajo, sólo a 1 de los 5 ámbitos de la formación socioemocional, incluso sólo se reduce a la educación física y el deporte, pero proporciona la pauta para la implementación de diferentes tipos de juego.

## **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

De lo expuesto y analizado anteriormente se obtiene lo siguiente:

Con respecto al juego se encontró que es una importante estrategia utilizada en la educación, en todos los niveles educativos y en diferentes áreas (Albornoz Zamora, 2019; Cano Valderrama y Quintero Arrubla, 2022; Cedeño Zambrano y Calle García, 2020; Franco Silva, 2022; Jarque Nieto, et al, 2022; Marín, 2018)

Los juegos son actividades lúdicas que permiten diversos aprendizajes (Cano Valderrama & Quintero Arrubla, 2022; Cedeño Zambrano & Calle García, 2020; González Grandón, et al, 2021; Marín, 2018). Al jugar se experimentan interacciones, que, por su naturaleza afectiva, colaborativa e imaginativa, pueden ser benéficas y transformadoras del contexto histórico social, (González Grandón, et al, 2021). Todo juego, tiene un objetivo y reglas. Al buscar el logro de objetivos se pone en marcha la toma de decisiones, la organización y la creatividad, pues se busca “algo que funcione” para superar el reto que el juego supone; “ese algo” que garantice el éxito en el juego (MARINVA, 2020). Al hacer esto se pone en juego la tolerancia a la frustración, la perseverancia y retroalimentación, con lo que se puede desarrollar la autorregulación.

En el juego, como dice Cano Valderrama, et al, (2022) se movilizan las emociones, se escucha, se fomenta el trabajo en equipo, se establecen límites, se pone en práctica la negociación para resolver el reto (el conflicto). También genera la oportunidad para la interdependencia positiva, al regular la participación promover la sociabilidad, el respeto a las normas y consignas, la paciencia al esperar su turno, así como generar ideas que además fortalecen su imaginación (Cedeño Zambrano & Calle García, 2020)

Mediante el juego también se puede trabajar el autoconocimiento (González Grandón, et al, 2021), así como la resiliencia y la autonomía. Esto se logra al reflexionar, compartir, reintentar hasta dominar el juego y gestionar sistemas complejos con creatividad.

El juego permite gestionar sistemas complejos con creatividad, activándose cuando el juego tiene muchas variables que se entrecruzan, las cuales, se afectan unas con otras y producen cambios inesperados o incertidumbres; pues al mover una pieza o hacer una jugada se mueven las demás piezas o circunstancias, por lo que no hay una respuesta única, sino múltiples opciones y por tanto muchos resultados posibles (MARINVA, 2020)

En cuanto a la NEM, el currículum ampliado tiene el propósito de desarrollar ámbitos relacionados con la Responsabilidad Social, el Cuidado Físico Corporal y el Bienestar Emocional Afectivo, mediante experiencias significativas de trascendencia social y personal que propician cambios biopsicosocioculturales en los ambientes escolares y comunitarios (SEP, 2023) el cual está conformado por recursos socioemocionales y ámbitos de la formación socioemocional (DOF, 2022; SEP 2023), que se trabajarán durante toda la EMS en 2 formas, como parte de una Unidad de Aprendizaje Curricular (UAC) y de forma transversal dentro de todas las Unidades de Aprendizaje Curricular. (Red de Acompañamiento docente, 2023; SEP, 2023).

De acuerdo con los documentos revisados de cada uno de los 5 ámbitos, el de orientaciones para el abordaje del currículum ampliado en el aula (2023) y la Red de acompañamiento docente (2023), no hay un programa establecido para la implementación y desarrollo del currículum ampliado, solo existen documentos con orientaciones para llevarse a cabo, pues se le delega a las mismas instituciones educativas el elaborar el plan más pertinente de acuerdo con sus necesidades y recursos, esto con la consigna de trabajar los 3 ejes con los 5 ámbitos durante todo el periodo que dura la EMS. (Red de Acompañamiento docente, 2023).

El juego solo es retomado en uno de los 5 ámbitos del currículum ampliado, siendo el documento del ámbito de Actividades Físicas y Deportivas (SEP, 2023) quien menciona el Desarrollo de actividades físicas y deportivas a través de juegos. los 4 ámbitos restantes no lo mencionan.

## CONCLUSIONES

El juego está presente a lo largo de la vida del ser humano, por lo que no es de extrañar que los adolescentes de la EMS, disfruten de él. El juego en sí mismo, es una actividad natural, libre y espontánea, mediante la cual, se explora e investiga todo con respecto al mundo circundante, permitiendo introyectar el conocimiento del mundo mediante sus propias experiencias significativas; pues al ser una actividad lúdica que moviliza las emociones e incita a asumir retos, se promueven la búsqueda de mejores respuestas o respuestas correctas ante el error, generando así nuevos aprendizajes de forma placentera o estimulante, ya que como señala Imma Marín, el cerebro aprende si hay emoción y es justo en el juego que se movilizan las emociones, por lo que se puede decir que, el juego facilita el aprendizaje.

Una de las características del juego, es que tiene un objetivo a cumplir, reglas que se deben respetar o acordar, en espacios temporarios, como lo señala Huizinga, por lo que, en lo social, el juego permite la relación y comunicación con el otro, lo que implica escuchar y establecer límites, cooperar, construir juntos, convivir, resolver retos, que bien pueden ser conflictos y generar armonía, por lo que es una buena estrategia para trabajar el currículum ampliado

Ya que la NEM tiene como objetivo formar ciudadanos con identidad, responsabilidad y capacidad de transformación social y que respondan a las exigencias del entorno, entonces, el juego, por sus propias características, es sin duda, una buena estrategia, considerando que facilita el aprendizaje y mediante él, se aprenden HSE, lo cual es el propósito del currículum ampliado

Sin embargo, para desarrollar HSE mediante el juego, es necesario tener claros los objetivos concretos, para decidir qué tipos de juegos o elementos lúdicos se van a implementar cuidando mucho que se trabaje de forma ética, de lo contrario se pueden promover aprendizajes no favorables, como la injusticia, incongruencia o doble moral.

El juego, es una estrategia altamente poderosa, pero muchas veces no se cuenta con los recursos ni capacitación necesaria para poder implementarlo, incluso no se tiene la disposición, pues aún existe la idea de que aprender no implica jugar. En el currículum ampliado, sólo se retoma el juego en el ámbito de Actividades Físicas y Deportivas, dejando fuera los otros 4 ámbitos socioemocionales, sin embargo, se pueden utilizar diversos juegos en cualquiera de los 5 ámbitos del currículum ampliado, incluso para trabajar el currículum fundamental, pues existen diferentes estudios que sustentan el juego como estrategia para el aprendizaje de diferentes contenidos.

El juego no es una idea nueva, desde hace ya tiempo muchos autores se han dado a la tarea de proporcionar juegos o "dinámicas" para la educación de los derechos humanos y cultura de la paz, así como para desarrollo del liderazgo, la comunicación efectiva, toma de decisiones y otros temas que tienen que ver con las HSE, aunque no se las llamaban de esta manera, por lo que se pueden rescatar e implementar para trabajar el currículum ampliado, en todos los ámbitos.

Cabe señalar, que las actividades recreativas disminuyen el rigor del aprendizaje, por lo que, las y los estudiantes se sienten más predispuestos a incorporar nuevos conocimientos, y las HSE se pueden desarrollar de una forma más vivencial ya que cada individuo se va constituyendo en y con cada experiencia que proporciona el jugar, lo que a su vez se ve reflejado en su sociedad y cultura.

Por último, es importante seguir con la investigación y generar propuestas de trabajo lúdico accesibles a la comunidad docente, para el desarrollo de HSE en las y los estudiantes de la EMS, ya que ello puede facilitar el trabajo a los docentes, pero sobre todo potenciar el impacto social que se espera al desarrollar HSE en las y los adolescentes.

## REFERENCIAS

Albornoz Zamora, E. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión. *Conrado*, 15(66), 209 - 213. Obtenido de [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1990-86442019000100209](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000100209)

Cano Valderrama, V., & Quintero Arrubla, S. (2022). I juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento lógico matemático en la primera infancia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 18(2), 221 - 240. doi:<https://doi.org/10.17151/rlee.2023.18.2.10>

Cedeño Zambrano, E., & Calle García, R. (mayo de 2020). Incidencia de los juegos individuales y colectivos en las habilidades y destrezas de los estudiantes. *ReHuSo: Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 5(2), 70 - 84. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/6731/673171025007.pdf>

Diario Oficial de la Federación (DOF). (17 de 08 de 2022). ACUERDO número 17/08/22 por el que se establece y regula el Marco Curricular Común de la Educación Media Superior. Obtenido de [https://www.dof.gob.mx/nota\\_detalle.php?codigo=5663344&fecha=02/09/2022#gsc.tab=0](https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5663344&fecha=02/09/2022#gsc.tab=0)

Franco Silva, E. (2022). El poder del juego en educación superior, creatividad en aprendizaje terciario. *Educación*, 31(60), 317 - 325. doi: <https://doi.org/10.18800/educacion.202201.015>

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. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 51(2), 233 - 270. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/270/27065158006/html/>

Huizinga, J. (2007). *Homoludens*. Madrid: Alianza Editorial. Obtenido de <https://cursoshistoriavdemexico.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>

Jarque Nieto, A., Gómez Barrientos, N., & Ramírez de Arellano, L. (2022). Juegos recreativos para el adulto mayor. *Ciencia y Deporte*, 7(1), 89 - 102. doi:<https://dx.doi.org/10.34982/2223.1773.2022.v7.no1.007>

Marín, I. (2018). *Jugamos*. Barcelona, España: Paidós Educación. Obtenido de [https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros\\_contenido/arxius/38/37554\\_Jugamos.pdf](https://proassetspdlcom.cdnstatics2.com/usuaris/libros_contenido/arxius/38/37554_Jugamos.pdf)

MARINVA. (11 de febrero de 2020). Youtube. Obtenido de ¿Jugamos? | Puerta 1: Sin actitud lúdica no hay maravillas | MARINVA: <https://www.youtube.com/watch?v=YCV0pAvZJO8&list=PLKQvnTvSdwqL03AaPEtHLqj7tfA5PWmDd&index=1>

MARINVA. (22 de julio de 2020). Youtube. Obtenido de PLAY THINKING para transformar(nos), Imma Marín y Esther Hierro: <https://www.youtube.com/watch?v=ozz2bDOHLXQ&t=96s>

Maturana Romesin, H., & Verden - Zöller, G. (1993). *Amor y Juego. Fundamentos Olvidados de lo Humano. Desde el Patriarcado a la Democracia*. Santiago, Chile: Talleres gráficos Pía, Sociedad de San Pablo. Obtenido de [https://des-juj.infed.edu.ar/sitio/educacion-emocional-2019/upload/Maturana\\_Humberto\\_-\\_Amor\\_Y\\_Juego\\_-\\_Fundamento\\_Olvidados\\_De\\_Lo\\_Humano.pdf](https://des-juj.infed.edu.ar/sitio/educacion-emocional-2019/upload/Maturana_Humberto_-_Amor_Y_Juego_-_Fundamento_Olvidados_De_Lo_Humano.pdf)

Organización Mundial de la Salud. (17 de noviembre de 2021). Salud mental del adolescente. Recuperado el febrero de 2024, de <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental->

health?gad\_source=1&gclid=CjwKCAiA\_tuuBhAUEiwAvxkgTktqVj8i\_b4s06eB\_vX89b0vX9APVrGVA\_FrqlB3fhZRA39gM-b2mhoCv5AQAvD\_BwE

Real Academia Española. (2023). Diccionario de la Lengua Española. Obtenido de <https://dle.rae.es/juego>

Red de Acompañamiento docente. (25 de agosto de 2023). YouTube. Obtenido de Recursos socioemocionales: <https://www.youtube.com/watch?v=xuO41WXgvPw&t=1s>

Reyes Rodríguez, A. D. & Pavez Adasme, G. (2022). Lúdica, juego y motricidad. Experiencias lúdicas y aprendizaje. Tanilvoro, Chillán, Chile: Universidad Adventista de Chile. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/365806351\\_Ludica\\_juego\\_y\\_motricidad](https://www.researchgate.net/publication/365806351_Ludica_juego_y_motricidad)

Sánchez-Domínguez, J., Castillo Ortega, S., & Hernández López, B. (2020). El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural. *Revista Educación*, 4(2). doi: <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

SEP. (2023). Práctica y Colaboración Ciudadana. Ámbito de Formación socioemocional. Progresiones de Aprendizaje. Obtenido de Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior:

[http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1\\_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20PCC.pdf](http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20PCC.pdf)

SEP. (2023). Actividades Físicas y Deportivas, Ámbito de la Formación Socioemocional, Progresiones de Aprendizaje. Obtenido de Secretaría de Educación Pública, Subsecretaría de Educación Media Superior:

<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13516/1/images/Progresiones%20de%20Aprendizaje%20-%20Actividades%20fisicas%20y%20deportivas.pdf>

SEP. (2023). Educación Integral de Sexualidad y Género. Ámbito de la Formación Socioemocional. Progresiones para el Aprendizaje. Obtenido de [http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1\\_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20EISyG.pdf](http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20EISyG.pdf)

SEP. (2023). Educación para la salud, Ámbito de formación socioemocional. Progresiones de aprendizaje. Obtenido de Secretaria de Educación Pública, Subsecretaria de Educación Media Superior: [http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1\\_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20EPS.pdf](http://desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx/convocatoria1_2023/docs/Progresiones%20de%20aprendizaje%20-%20Socioemocionales%20EPS.pdf)

SEP. (2023). Orientaciones Para El Abordaje del Currículum Ampliado en el Aula. Obtenido de Secretaría de Educación Pública. Dirección General de Bachillerato: <https://dgb.sep.gob.mx/storage/recursos/2024/01/jNdEKcmw7p-Curriculum-Ampliado.pdf>

Villasana Mercado, E., & Villasana Mercado, I. (2020). Modelo Educativo de Conectividad Biopsicosocial en la adolescencia a través del desarrollo de la pertenencia escolar. Un estudio de caso en el nivel medio superior. *Revista Paideía del Nivel Medio Superior* (1). Obtenido de <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/EDUCERE/article/view/835/768>

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 